ELHOR DE
IMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

TURTLES II
As manhas da vitória

R-TYPE 3
Cresce o desafio

SNES FERVE
SUNSET RIDERS, CLAY FIGHTERS, YS IV, SECRET OF MANA, TOTAL CARNAGE

FATAL FURY SPECIAL
Os golpes secretos

BUBBLE BOBBLE 2 PARA NES!

SUPER PÔSTER MORTAL KOMBAT!

GAMEPLUS: CANTADAS EXPLÍCITAS COM SEU PC

DEZEMBRO 93 - Nº 18 CR$ 850,00
18
9 770104 201009

RI HAPPY BRINQUEDOS

PAPAI NOEL DISTRIBUI NINTENDO PLAYTRONIC PARA TODO O BRASIL.

LIGUE(011)1406 e receba em sua casa, sem qualquer custo adicional, uma destas incríveis ofertas no prazo máximo de 7 dias.

SUPER NES - CR$ 69.999, à vista.
2 Controllers + Cartucho Super Mario World

GAME STAR FOX - CR$ 19.999, à vista.
Incrível batalha interplanetária em 3 dimensões.

SUPER MARIO KART - CR$ 19.999, à vista.
2 jogadores simultaneamente desafiam incríveis pistas de corrida.

NCAA BASKETBALL - CR$ 19.999, à vista.
Uma partida de basquete com direito a torcida.

STREET FIGHTER II - CR$ 22.999, à vista.
Sensacional briga de rua envolvendo 12 personagens.

Aceitamos devolução de mercadorias até 7 dias após o seu recebimento, com devolução do dinheiro

Lojas Ri Happy: maiores informações tel. (011) 253-2666.

Brooklin - R. Pe. Antonio José dos Santos, 922
Centro - R. São Bento, 260
Cerq. Cesar - R. Augusta , 1298
Itaim Bibi - R. Dr. Renato Paes de Barros, 700
Osasco - R. Nathanael Tito Salmon, 34
Pinheiros - R. Teodoro Sampaio, 2871
Poli Shopping Guarulhos - Loja 201/205
Shopping Center Ibirapuera - Piso Campo Belo
Vila Mariana - R. Domingos de Moraes, 923
Shopping Center Piracicaba - Loja 58
Shopping Ribeirão - Loja 61 A (Ribeirão Preto)
Shopping S. José do Rio Preto - Loja 20
Shopping Center Catuaí - Loja 221 A (Londrina - PR)

GAMEPOWER

CARTA DO EDITOR

A revista está muito mais incendiária do que nunca. Até as velhas conhecidas **Turtles** apelaram para uma boa luta de rua e nós estamos dando todos os golpes. **Baby** se esmerou e preparou quatro páginas de tartarugas mutantes descendo o cacete. Nossa parceira internacional ***GamePro*** enviou em primeirissima mão o lançamento do ótimo **Clay Fighters**, um sarro completo de todas as modalidades de luta. **Kamikaze** preparou dois RPGs, **Ys IV** e **Secret of Mana**, este último eleito o nosso Jogo do Mês. Publicamos ainda **Fatal Fury Special** com todos os golpes secretos, sem falar no toque especial do **Baby**. Para quem se amarra numa continuação, não perca **R.Type 3**, analisado pelo **Lord**. A ***GamePro*** não esqueceu o console 8 bits e enviou especialmente **Bubble Bobble**, para o Nes. **Marjorie** dá sua opinião abalizada, como sempre, sobre **Mario e Wario** e **Sunset Riders**.

SUMÁRIO

SNES

CLAY FIGHTERS	8
DRAGON BALL Z 2	10
YS IV	12
EMPIRE STRIKES BACK	14
SUNSET RIDERS	20
SECRET OF MANA	22
TOTAL CARNAGE	24
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	28
MARIO & WARIO	32
JIM POWER	34
SUPER CHASE HQ	34
R. TYPE 3	36

NES

BOBBLE BUBBLE 2	42

ARCADE

FATAL FURY SPECIAL	40

OUTROS

CARTAS	04
TELAMANIA	06
POWER DICAS	38
GAME PLUS	44
POWER CLUB	48
BITMANIA	50

Capa: Ilustração de Fafa

24 *Total Carnage chega arrebentando com inimigos em quantidade assombrosa*

14 Na pele de Luke & Cia você enfrenta os desafios do malvadão Vader

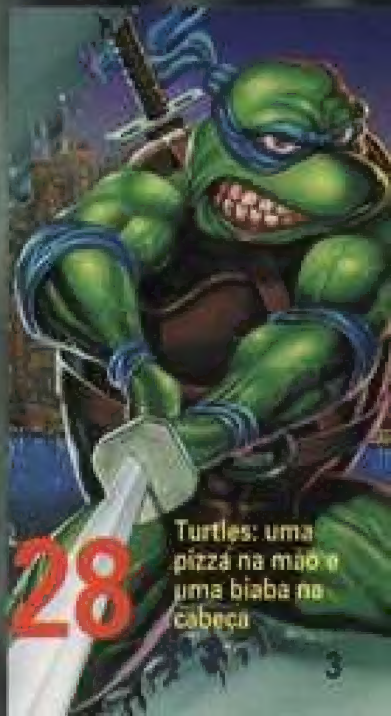
40 Finalmente desvendados os golpes especiais que vão fazer sua cabeça

Marjorie Bros
Ela já gostava bastante da versão arcade de *Sunset Riders*, agora na telinha pequena não deixa mais ninguém brincar. Parece que tem alguma vingança íntima pendente, ou se amarra mesmo numa cena de faroeste. Deixou um tempinho pra se dedicar ao *Mario & Wario*, claro.

Baby Betinho
Tá na dele e não abre. Enquanto houver jogo de luta sobre a face da Terra, ele traça. Preparou todos os golpes de *Turtles Tournment Fighter* e pra equilibrar o bioritmo e baixar a taxa de fogo nas artérias descolou todos os golpes secretos de *Fatal Fury Special*.

Lord Mathias
A série *R.Type* sempre foi uma das paixões dele. Nesta terceira versão ele se invocou de vez. Fone de ouvido no máximo, engatado num tremendo gingado, passou o mês detonando naves, criaturas e o que passasse pela frente. Dizia apenas: éta jogo High-tech!

Marcelo Kamikaze
Ele descolou e depois aplicou todo mundo aqui no jogo *Secret of Mana*. Não deu outra, foi eleito o jogo do mês da redação. Pra variar um pouco, vasculhou todas as novidades tecnológicas existentes e por inventar, pra rechear a revista com o seu tremendo olho clínico.



28 Turtles: uma pizza na mão e uma biaba na cabeça

CARTAS

TÁ RUSSO

E aí galera da **GP**. Esta é a segunda carta que escrevo para a redação para esclarecer algumas dúvidas:
1- É verdade que o **Street Fighter** vai vir em uma nova versão, ou seja, **SF III**, com novos lutadores?
2- É verdade que já lançaram **Super Soccer 2**? Falou!

André Tchaikowsky
Camaragibe - PE

BB: *Camarada Tchaikowsky. Parece que você não leu as últimas edições **GP**. O **Street III** é apenas um lançamento hipotético, nada confirmado. Os novos personagens estão no **Super Street Fighter**, que cobrimos completinho. Quanto ao **Super Soccer 2**, já saiu no Japão com o nome de **Formation 2**, e é um dos melhores lançamentos esportivos da última temporada. Bão mesmo.*

A FERA DA ATARI

Quando chegará o Jaguar no mercado brasileiro e onde será encontrado? É verdade que o Jaguar é o console com maior capacidade gráfica?

Marco Antonio Sales Stivanin
Andradas - MG

MK: *Sem previsões, uma vez que não foi lançado oficialmente nos EUA (fase experimental). O Jaguar de 64 Bits é o primeiro a trabalhar com tamanha memória, mas no rastro vêm os projetos da Nintendo e da Sega que prometem desbancá-lo do trono.*

OS GAMERS NÃO ESQUECEM

Esta é para a Marjorie Bros. Na primeira edição de **GP** você disse: " existem três coisas que me dão muito prazer - a velocidade é uma, o combate ao crime é outra, mas a terceira só o tempo me permitirá revelar". Agora, já com 16 edições, acho que já passou tempo o suficiente, você já pode revelar. Outra perguntinha: já é possível assinar a **GP**?

Rafael Silveira
Joinville - SC

MB: *Meu anjo. Se depois de 16 edições você ainda não sacou o lance óbvio da assinatura, como vai poder descobrir o meu enigma? Vou aliviar: para assinar a **GP** é só entrar em contato com o endereço publicado no expediente. Agora a resposta da primeira pergunta só no número 32. Fique ligado.*

INTERROGAÇÕES

Tenho algumas perguntas para vocês. Existe possibilidade de sair **World Heroes II** e **Capitão Comando** para SNes? **Capitão Comando** com o novo Super Multi Tap, ficaria legal, né? E o CD Rom da Nintendo, vai sair? E quando?

Marcos de Lima Santos
Mauá - SP

MB: *Sem previsão para nenhum dos dois títulos citados. O CD ROM não sai mais. O jeito é esperar o Project Reality que chega em 1995. Tenho dito.*

FUTIBA ELETRÔNICO

Gostaria de saber quais os jogos de futebol disponíveis para o SNes? Quantos Mega tem o game **Super Soccer Champ** da Taito para o SNes? Obrigado.

LM: *Segura brother, que tem muito jogo: **Super Formation I e II** da Human, **Super Soccer Champ** da Taito, **Striker** da Elite, **Goal** da Jaleco e **Virtual Soccer** da Probe. Isso sem citar os RPGs japoneses de futebol. O **S. Soccer Champ** tem 8 Mega de memória. De nada!*

NEOATARIGEOARCADE

Achei demais a matéria da edição 16 sobre **Super Street Fighter II** para arcade e queria saber se vai sair para Neo Geo também e quando sairá para SNes. É provável o lançamento de alguma fita de luta para o Jaguar da Atari como as que existem para Neo Geo (Samurai Shodown, Art of Fighting)?

Mauricio M. P. Júnior
Florianópolis - SC

BB: *Para o Neo Geo não sai, mas quem sabe para o SNes. Pra Jaguar sai **Kasumi Ninja**. Aguenta.*

EGO BABY

Pessoal poderoso da **GP**. Parabéns pelo grande trabalho. **Art of Fighting** e **Fatal Fury** já estão disponíveis nas locadoras? Há possibilidades do **Super SF** sair para SNes? Qual o melhor jogador de videogame do mundo? Um abraço para todos os críticos!

Paulo D'Andrea
Guarulhos - SP

BB: *Depende da locadora, se for esperta... Há grande possibilidade, embora remota. O melhor jogador do mundo sou eu, seguido pelo Chefe da **Supergame**.*

CAMARADA-MIRIM

Tenho apenas 9 anos e gostaria de saber como fazer a password do **Mario Bros** do Super Nes.

Jorge de Oliveira Kamensky
São Paulo - SP

MK: *Outro camaradowsky. Ei amiguinho, o Mario não tem passwords e sim bateria. Dá para gravar os seus progressos sem nenhum terror. Um abração.*

"Uau! Matadora! De arrepiar, moçada. Achei aquela matéria sobre o Jaguar (*GP*16) genial".
Maurício Grohmann
Porto Alegre - RS

"*Gamepower* esclarece todas as dúvidas".
Wellington B. Justino
Campos do Jordão - SP

"Poxa, bros! As últimas duas edições (15 e 16) foram simplesmente de tirar fogo!!! Não havia uma matéria sequer que não fosse quente!!"
Rogério Martins
Santo André - SP

"A number one, the best. Em primeiro lugar, como sempre, vocês são demais, detonante, arrepiante, paranormal, animal, etc.
Nilson Gonçalves Pinto
São Paulo - SP

A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO... ...E A NOSSA

A ***Gamepower*** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da ***Gamepro*** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha da ***GP*** também passou por modificações e agora tem avaliações de 0 a 5 pontos.

A revista é sua! Dê a sua opinião. Escreva dizendo o que você achou das novidades todas!
GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo

LANÇAMENTO

A NTDE APRESENTA...

O EXTERMINADOR DO PRESENTE

GENIECOM 2

O novo design, com linhas modernas e uma tecnologia super avançada, faz do GENIECOM 2 um verdadeiro aliado para suas horas de lazer.
No comando de um GENIECOM 2 você vai se tornar um exterminador de cartuchos, ultrapassar as fases mais difíceis, aumentar suas reservas de munições, enfim, vai detonar tudo o que vier pela frente.
Desafie aquele carinha que é fera, que se acha o dono do pedaço e que está sempre tirando sarro. Ele não vai acreditar.

GAME GENIE: Tá difícil passar a fase?
Tá faltando munição, combustível, grana?
GAME GENIE NELES!
Mais vidas e super poderes para nossos heróis.
E ainda possibilita começar o jogo em qualquer fase.

FONES DE OUVIDO: Acoplados aos joysticks, só você ouve os sons e ruídos. Isto é, ninguém fica no seu pé. Sua concentração é muito melhor.

MANUAL DE JOGOS: Mais de 400 jogos para você se divertir por muito mais tempo.

ACOMPANHA: 02 joysticks TURBO
02 fones de ouvido
01 manual de jogos

O único com GAME GENIE

GENIECOM

UM PRODUTO NTDE

FONES (011) 522-3268/3944
FAX (011) 523-4656
SÃO PAULO

REPRESENTANTES:
Corsil Representações: (Pernambuco - Paraíba - R. Gde. Norte) - Fone/Fax: (081) 465-2088 - Recife - PE - **Color Representações:** (Pará - Roraima - Amapá) - Fone (091) 241-3575 - Fax (091) 241-3690 - Belém - PA - **Gemark Representações:** (Goiás - Brasília) - Fone (062) 225-3148 - Fax (062) 225-3149 - Goiânia - GO - **Gomes Representações:** Fone/Fax (051) 3144809 - Porto Alegre - RS - **Independência Representações e Comércio:** Fone (071) 233-2823 - Fax (071) 233-2822 - Salvador - BA - **João Lamar E. Representações:** (Ceará - Piauí - Maranhão) - Fone (085) 226-4940/4855 - Fax (085) 231-6233 - Fortaleza - CE - **Jurels Representações:** Fone/fax (034) 233-7369 - Uberlândia - MG - **Mafus Representações:** Fone (031) 721-2124 - Fax (031) 721-5090 - Gens. Laforete - MG - **MG Moreira Representações:** Fone (027) 222-0036 - Fax (027) 222-3819 - Vitória - ES - **Multicom Serviços Ltda:** Fone (031) 351-2275/9959 - Fax (031) 223-2227 - Contagem - MG - **N Fernandes Representações:** (Mato Grosso - Mato Grosso do Sul - Rondônia - Acre) - Fone (069) 221-6342 - Fax (069) 221-7178 - Porto Velho - RO - **Naleto Representações:** Fone (021) 252-5779/232-1737 - Fax (021) 252-6415 - Rio de Janeiro - RJ - **Osvaldo Representações:** Fone (041) 253-2962 - Curitiba - PR - **Prop Representações:** Fone (011) 220-8557 - Fax (011) 220-7618 - São Paulo - SP - **Sette Representações:** Fone (0473) 444464 - Fax (0473) 67-4999 - Itajaí - SC

TELAMANIA

3DO

150 empresas de peso já se empenham na produção de jogos para o novo console

A Panasonic pretende muito mais que uma fatia do mercado de entretenimento eletrônico. Quer revolucionar e entrar na competição cada vez mais acirrada entre novos sistemas. Para fazer frente à Atari (Jaguar), Sega (Project Saturn) e à Nintendo (Project Reality), a empresa investiu mundos e fundos em seu sistema de última geração. A expectativa em torno do lançamento do Real 3DO Interactive Mutliplayer está fazendo a mídia internacional pegar fogo e tudo indica que sua estréia vai, literalmente, arrasar quarteirões. O homem responsável por esse ambicioso projeto de CD- 32 Bits é Trip Hawkins, diretor da empresa, que promete colocar cerca de 80 produtos no mercado ainda antes do final deste ano. Os primeiros títulos estão sendo trabalhados por mais de 150 Softhouses de peso, que resolveram apostar pesado no 3DO. Aqui vão algumas prévias de novos jogos com nomes já conhecidos e aclamados pelos jogadores do mundo inteiro.

Road Rash: The Blood of th Couriers.

Você pilota para salvar a pele em circuitos originais: tráfego na hora do rush, canyons, e nas ruas da metrópole. Com socos, pontapés e vários ataques nos concorrentes, abra caminho para vitória. Mapas com textura põe efeitos fotorealistas na tela. Autoria da Electronic Arts.

Velocidade vertiginosa deve chegar para 3 DO

Realismo é marca característica do jogo

Mad Dog McCree

Clássico dos arcades, da American Laser Games, usa telas filmadas e digitalizadas a partir de atores reais. Jogo de tiro na tela, onde o objetivo é acabar com o bando do perigoso Mad Dog e encontrar o esconderijo do chefe.

Shock Wave

Estamos em 2019. O espaço é a fronteira final e os extraterrestres declararam guerra! Você é um piloto de elite a bordo da primeira espaçonave orbital da Terra. Impeça o avanço do inimigo. Outro jogo da Electronic Arts que abusa do fotorealismo.

Crash & Burn

Pilote em mais de 30 pistas e destrua quem tentar chegar antes de você. Gráficos com efeito Special FX. Os cursos são renderizados com efeitos em 3D e ambientalizados com mapa de textura. A perspectiva é do cockpit. Armas e itens para colher. Prometido para novembro pela Crystal Dinamics.

PROJECT REALITY

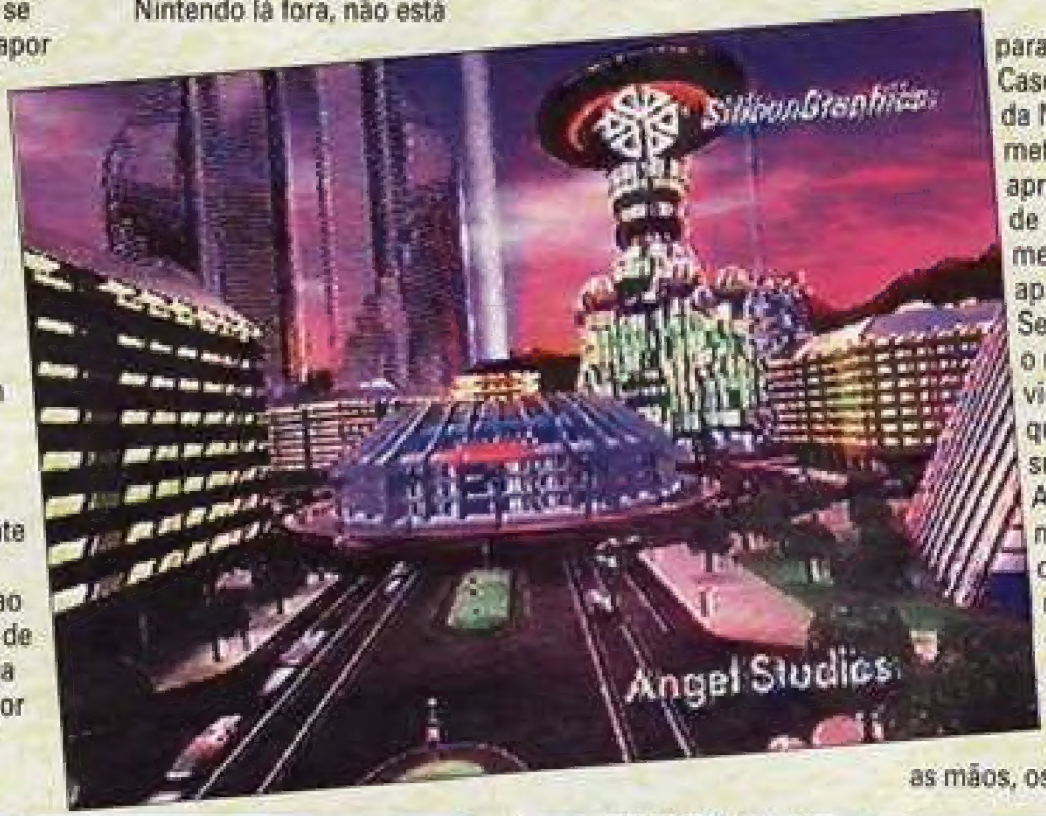
Que tal essa máquina?

Locomotive em movimento

Colorido animal

Dá para acreditar?

Project Reality, o videogame de 64 bits, anuciado há três meses pela Nintendo (em conjunto com a Silicon Graphics), caiu como uma bomba de hidrogênio na imprensa mundial. Para alguns, era a maior notícia dos últimos tempos; para outros, se tratava apenas de "vapor ware", ou seja, mais uma notícia plantada para desestimular a concorrência. Os alvos desta bomba são conhecidos: Jaguar, o 64 bits da Atari, e 3DO, o poderoso console em formato CD, desenvolvido pela empresa de Trip Hawkins (ex-presidente da Electronic Arts). Segundo os céticos, ao anunciar um console de 64 bits com tecnologia da Silicon Graphics por apenas US$ 200, a Nintendo estaria tentando criar uma cortina de fumaça. A resposta da "Big N" aos desconfiados veio logo, na forma de um vídeo com várias telas dos estudos preliminares de futuros jogos. E parece que o "Gorila de 400 quilos", para usar um apelido da Nintendo lá fora, não está para brincadeira. Caso o novo console da Nintendo faça metade do que foi apresentado na fita de demonstração é melhor reservar seu aparelho desde já. Será, com certeza, o maior avanço em videogames desde que o Nintendinho substituiu o velho Atari. Bem melhor, inclusive, que a própria realidade. Os criadores do Jaguar devem estar roendo as unhas, os dedos, as mãos, os braços...



Nintendo desmente lançamento de CD ROM de 32 bits: "Reality" é a meta

A Nintendo não vai lançar um CD ROM de 32 bits. A notícia contrária, veiculada por alguns órgãos especializados da imprensa nacional, foi desmentida com firmeza por Gilson Schwarz, gerente de marketing da Playtronics em recente entrevista coletiva na sede da empresa, em São Paulo. Não se sabe ainda se o aguardado "Project Reality" usará CDs, cartuchos, cards ou qualquer outro formato. Mas terá capacidade de 64 bits e virá com tecnologia RISC. Deve chegar aos arcades no fim de 1994. O console doméstico está prometido para 1995.

A expectativa é grande até entre os pré-históricos

Imagem futurista

Uma união que promete

Clay Fighters

Por Jogador Desconhecido

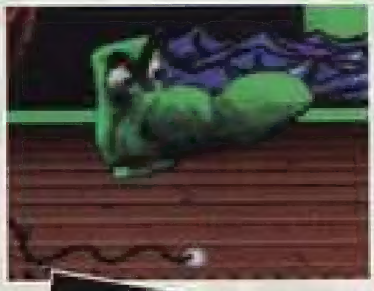
Enjoou de **Street Fighter II**? Atolado em **Mortal Kombat**? Que tal um joguinho de luta com ação compassada. Está entrando em cena o novo jogo da Interplay, com um elenco de lutadores bem estranho, nunca vistos numa tela de SNes ou de qualquer outro sistema de videogame. Prepara-se para o escárnio - Clay Fighters estão aí.

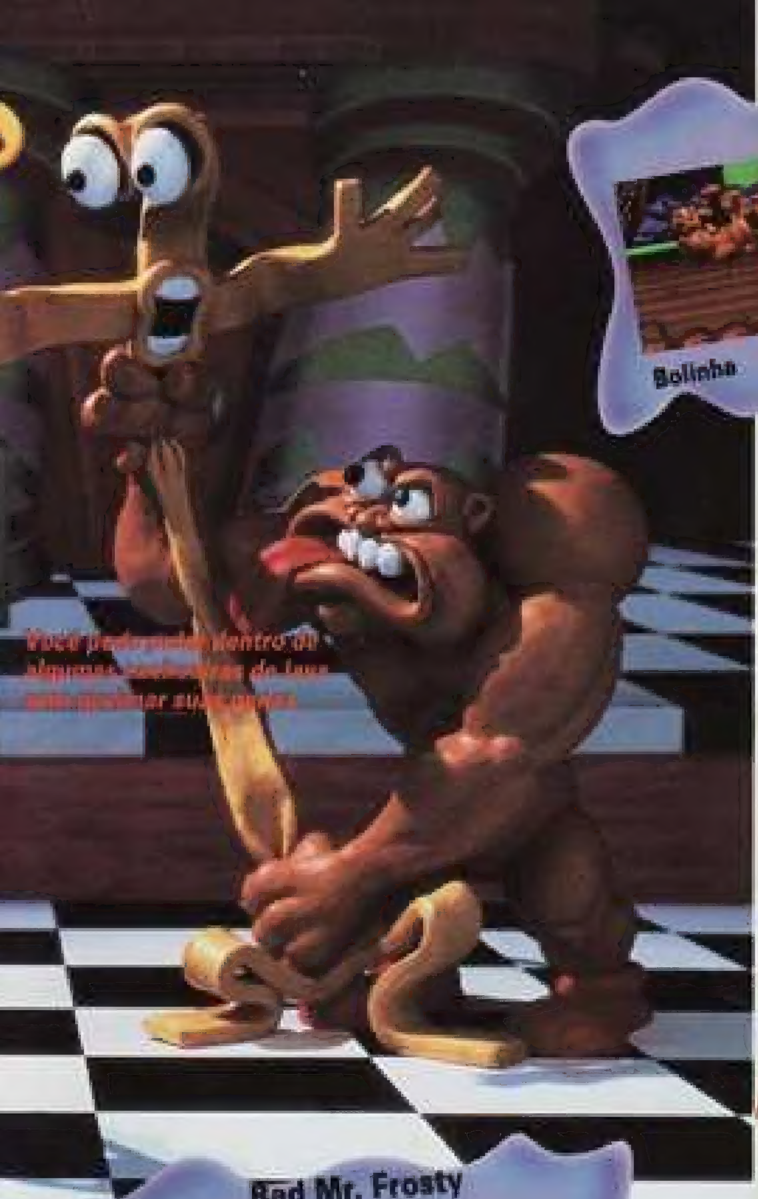
Lição número 1 - básica para os lutadores: defender, defender e defender

Pés de barro

Parece Playlândia nas férias de verão, ninguém faz nada a não ser colecionar poeira e teias de aranha, até que um meteoro púrpura rasga o céu e se estatela no meio do parque. Num segundo, Playlândia se transforma em Claylândia, o lar de oito guerreiros lutadores feitos de barro. Só você pode ajudar essas criaturas maleáveis a realizar seu único e último desejo.

Somente você pode moldá-los e introduzi-los no King of the Circus. Coragem, você pode fazer isso. O jogo é altamente divertido e tem um cast de personagens originais. O mau Mr. Frosty (um errante homem de neve), Taffy (verdadeiro homem-doce),





Tiny (um lutador totalmente nu, da World Clay Wrestling Association), Blob (como o nome diz, uma bolha), Blue Suede Goo (a última e mais fantástica encarnação de Elvis), Ickybod Clay (fantasma com cabeça de abóbora), Helga (descendente de vikings) e outros do mesmo naipe. Cada jogador tem movimentos diferentes suficientes para colocá-los cara a cara contra qualquer lutador de jogos, exceto **SF II** e **Mortal Kombat**. A gangue pula, salta, chuta, arremessa, defende, desvia.

Os movimentos de Blob foram todos moldados em barro

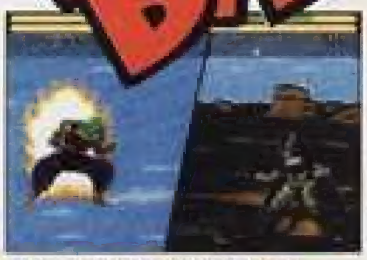
As animações foram todas fotografadas em separado

Eles têm três socos fortes e três chutes fortes, que variam de acordo com o jeito que lutam ou encaram o adversário. Podem ainda arremessar o inimigo ou retê-lo e prensá-lo. Finalmente, cada um desses flexíveis lutadores possui dois movimentos especiais. Ainda não se impressionou? Prepare a imaginação. Você não viu nada igual. Um deles, Blue Suede Goo, tem o golpe Hair Blade que é uma espécie de ataque que usa o cabelo como projétil.

Dizem haver movimentos secretos no jogo. Pratique e veja o que encontra

Uma tela de opções leva você a seus modelos favoritos. Quer o modo turbo? Sem problema. **Clay Fighters** proporciona isso. Os gráficos são deliciosos. A Interplay digitalizou modelos de barro reais. Cada jogador tem divertidas animações. O cenário de fundo do circo lembra desenho animado. Os efeitos sonoros da Interplay completam o quadro. Vozes digitalizadas excelentes, incluindo apresentação com som cristalino. O melhor fica por conta da canção tema. Muito senso de humor para os que querem se divertir.

DRAGON BALL Z



O sistema de dois planos continua. A sura dá power

Agora os raios inclinam para pegar o adversário no solo

Os poderes continuam animais, seja no aspecto gráfico ou no de poder. Alguém avise ao baixinho aí para não destruir a Terra

Son Gohan: filho do falecido Son Goku

Piccoro: adepto precioso

Bedite: príncipe do planeta Saiya

Trenx: filho de Bedite

O primeiro combate é contra Perfect Seru. Páreo duro!

Treine com seus companheiros para se fortalecer

As demos reproduzem o enredo do desenho

Alguns personagens vieram dos longas feitos para o cinema

Raios somente com certa quantidade de power

Seqüência do jogo de luta lançado em março de 93. Os personagens estão maiores e os gráficos foram aprimorados. Permanecem o sistema de divisão de tela, os poderes devastadores dos personagens, o campo de batalha imenso e os combates aéreos. As magias devem ser usadas com cuidado pois consomem poder. São 8 personagens, entre antigos e novos. Além dos da série de TV, foram incluídos alguns de longa-metragens para o cinema. A novidade agora é a possibilidade de arremessar oponentes, que, por sua vez, podem reagir brecando no ar. Assim, o lutador que arremessa também perde energia. As histórias são em forma de demo (telas desenhadas que contam um enredo). Você inicia o jogo lutando contra o último inimigo da versão anterior (Perfect Seru). Você escolhe os modos: story, tournment e VS. Prometido para 17 de dezembro com 16 mega.

ARREPIE NESTE NATAL!!
E DEIXE O PERU PROS VELHOS.

MICRO GENIUS (8 BITS) ORIGINAIS

- 1000 - CONTROLE REMOTO S/ FIO: DE US$ 80,00 POR US$ 55,00 COM FITA
- 701 - DE US$ 60,00 POR US$ 42,00 COM FITA
- 501 - DE US$ 60,00 POR US$ 42,00 COM FITA
- GOOD BOY - COMPUTER GAME: DE US$ 60,00 POR US$ 37,00 COM FITA

JOYSTICK PARA MICRO GENIUS

- JOYSTICK CONTROLE REMOTO TLJ 307 - DE US$ 20,00 POR US$ 7,00
- JOYSTICK HIPER TJK 305 - DE US$ 12,00 POR US$ 7,00

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

- JOYSTICK CONTROLE REMOTO TIL 308 K - DE US$ 20,00 POR US$ 12,00
- PROTETOR PARA APARELHO MEGA DRIVE - DE US$ 7,00 POR US$ 3,00
- PISTOLA TLG 403 - DE US$ 14,00 POR US$ 8,00

E MUITO MAIS NOVIDADES.
VENHA CONFERIR!

Micro Genius

Distribuidores:

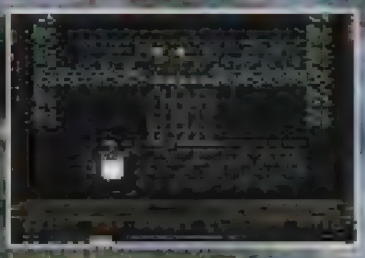
PROGAME - Galeria Lai Lai Center - 2º piso - Loja 222
GAME CENTER - Galeria Lai Lai Center - 3º piso - Loja 313
NOVA INFORMATIC - Galeria Lai Lai Center - 1º piso - Loja 117

Ciudad del este - Paraguay

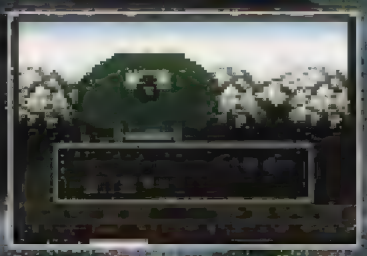
Ys MASK OF THE SUN

A série Ys (leia Is) foi lançada em 1987 para computadores da linha MSX e PC (fabricação da NEC, e não da IBM). O sucesso como RPG foi imediatamente atribuído à alta qualidade dos elementos de gráficos, músicas, enredo e jogabilidade. À fabricante de jogos Falcom, conceituadíssima no gênero RPG, cabe a responsabilidade pela grande aceitação obtida. Na época, a empresa contava com um time de "cobras" da eletrônica. Para se ter uma idéia, o já aclamado Yuzo Koshiro, fazia parte da equipe musical da Falcom. Da primeira à terceira versão, a compatibilidade se dava com o 8 Bits da Nintendo (Nes). Para o SNes, somente seria lançado mais tarde, em 1992, com o título de **Ys III**, pela Tonkin House. Agora, a quarta versão desse clássico sai com a assinatura da Tonkin House, com inúmeras e agradáveis novidades. A visão de jogo volta a ser como a das duas primeiras versões **Ys I** e **Ys II**: quarter-view (visto de cima). Em **Ys III** a visão era lateral e a história "fugia" um pouco do mundo de **Ys**. Nesta quarta versão, tanto história como sistema de jogo voltam a seguir a tradição que foi consagrada pelos jogadores. E não imaginem que o lançamento se baseia no jogo de computador, trata-se de uma versão desenvolvida especialmente para videogame. Para outros consoles, como o Pc Engine e Mega Drive, já se encontra em andamento a confecção de novas versões, com enredos diferentes. A força deste RPG está, principalmente, em seu enredo, bem como nas nuances de seu desenvolvimento. Os personagens continuam marcantes. Neste lançamento continua presente Adol Khristin, o protagonista da série, agora

Eis o começo da aventura. Use o navio para ir a Cerceta



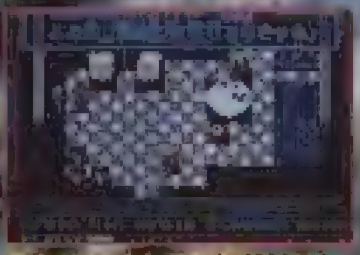
Colher informações é importantíssimo num RPG



O ponto de vista é semelhante a Ys I e II

Como herói, [illegible] casos que aparecem

Fases em galerias são uma fria: cheias de inimigos



Desse vez há mais fases em remotos fechados

... e cenários escaldantes, a exemplo de Ys II

A saga continua. Joguei todas as versões e o bom nível foi mantido. Agora, com o retorno do estilo das duas primeiras versões, com a qualidade de sempre no enredo, a diversão é certa. E as dores de cabeça também voltam com mapas desafiadores. Jogo consistente! MK

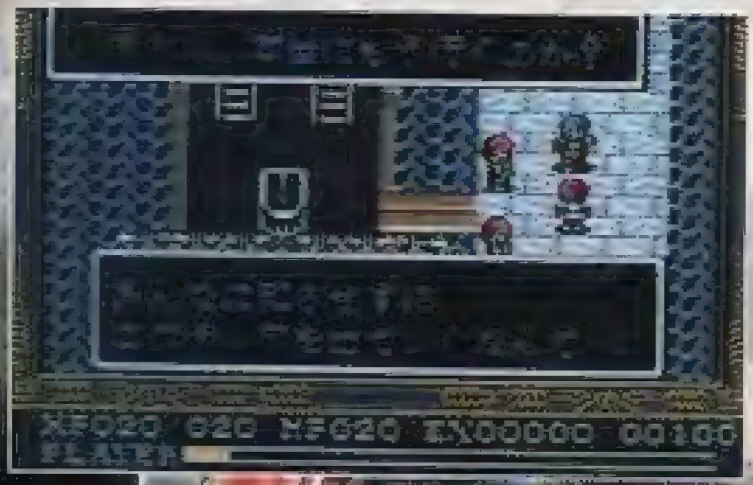
YS IV	Tonkin House				
12 Mega 1 Jogador	Fases: N/D RPG Ação		Bateria		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

O HERÓI

Meio ano após a última aventura em Estéria, Adol encontra uma carta de socorro numa garrafa perdida. O herói atende ao pedido, pondo os pés no território Cerceta, cercado pela floresta. Que mistério se esconde nas profundezas do lago vermelho e na lenda dos heróis do passado? Quem são os homens-alados que detêm a chave do poder da supercivilização? Cabe a você resolver essas charadas!

ao lado de novos personagens e outros já conhecidos dos fãs de **Ys**. Quem procura ação com certeza não vai se decepcionar. A batalha obedece o tipo mano-a-mano. No decorrer das fases, pode-se adquirir magias como acontecia em **Ys II**. Um novo elemento foi adicionado: o Health (saúde), que indica o seu estado na partida (normal, envenenado etc.). Por essas e outras **Ys** é considerado, com justiça, um dos melhores RPG-Ação jamais lançados. Uma eterna obra-prima, imperdível para os fanáticos do gênero e bom começo para iniciantes.

Outro osso duríssimo [illegible] de um mestre: este é [illegible] Golem



Muitos encontros e separações colocam mais movimentação no drama

Derrotar os mestres é [illegible] tarefa espinhosa

A história se desenrola com [illegible] velocidade

[illegible]

[illegible]

[illegible]

SNES LANÇAMENTO

STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

Ano passado, *Super Star Wars*, causou furor no mercado de games. O jogo, desenvolvido pela Lucas Arts, fez a cabeça da rapaziada "Sci-Fi", com um enredo bem adaptado do filme. Agora é a vez da continuação - *The Empire Strikes Back*, jogão que figura entre os três presentes de Natal preferidos dos americanos.

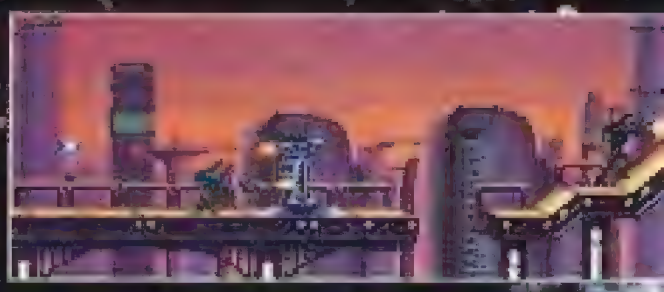
O IMPÉRIO DO PODER

Quem lança a onda é a JVC, que promete desbancar o sucesso de *Super Star Wars*. A impressão é que a preocupação maior do fabricante foi desenvolver um cart com o mesmo enredo do filme. No decorrer da jornada os personagens mudam: Luke Skywalker, Han Solo e Chewbacca. A jogabilidade também.

Na primeira encrenca o perigo é o bafo do onça, que chega a congelar

Apesar do tamanhão, os walkers são fáceis, basta acertar os canhões

Os walkers parecem grandes e são mesmo. Essa fase é dentro de um deles



Para destruir o canhão, abaixe-se e atire na diagonal

Ao chegar a esse ponto do jogo, não tente ficar pulando. Mantenha o botão de tiro pressionado e controle as plataformas para não entrar numa fria

Nesse penhasco você pode acumular vidas

JOGUE O JOGO E VEJA O FILME: EFEITOS MAIS QUE ESPECIAIS

Nas telas demo você pode controlar a velocidade...

...do texto. Para quem não sabe leitura dinâmica

THE EMPIRE STRIKES BACK

USE A FORÇA

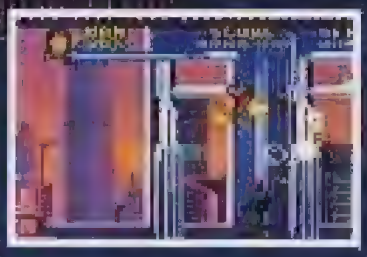
Você começa como Luke (o escova) no gélido planeta Hoth, onde terá que guiar um Tauntaun (misto de camelo e cangurú), voar no Snow Speeder para destruir os Walkers AT-AT do Império (com efeitos Mode 7) e, jogando como Hans Solo, lutar contra forças imperiais dentro da base rebelde. Cumpridas as formalidades, é hora de fazer uma visitinha ao seu parceiro Land Calrissian na Cidade das Nuvens, mas não sem antes treinar um pouco a pontaria no campo de asteróides. De volta ao Rancho em Degobah, você encontra Yoda. Ele ensinará o mistério da Força. Então é hora de resgatar Hans, que está congelado em outro planeta. Lá, Luke encontrará "Papai", Darth Vader. O final só depende de suas habilidades.

Não vale a pena matar o grandão: saia no pinote

Mais um Chefe de fase: detone-o sem perdão

Se não quiser virar sorvete evite esses sujeitos

Não siga seu primeiro impulso de pular e deixe-se cair. Embaixo, o aguarde uma plataforma repleta de itens como espada, vidas, energia e a famosa pistola blaster master



HORA DA PILOTAGEM

Como na primeira versão, não poderiam faltar algumas fases em que sua habilidade de piloto será exigida. Todas elas empregam o efeito Mode 7. Velhinho, mas impressionante

Nada como uma briguinha no ar para não deixar os músculos flácidos enquanto Super Street Fighter para SNes não chega. Não é exatamente o estilo do campeão aqui, mas foi um grande prazer arrebentar o esquisito todo de preto.

THE EMPIRE... JVC

12 Mega	Fevereiro 29	Password
1 Jogadores	Ação	

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

Dê uma ajuda ao Chewie

Outro local para fazer uma reservinha de vidas. Basta deixar-se apanhar pelas garras e cair no buraco do lado esquerdo

Não entre nessa fria

Pepa! não quer brincadeira

Use a espada para se defender

O problema vem do céu

As plataformas móveis são um perigo. Não marque touca

Você só vence Darth Vader caso use de fato a Força

PARECIA IMPOSSÍVEL FAZER O MEGA DRIVE
TAMBÉM PARECIA IMPOSSÍVEL DERRUBAR O MURO
MAS O FUTURO É ASSIM MESMO, SURPREENDENTE E
COM JOGOS EM COMPACT DISC, QUE PODEM TER ATÉ
DE UM CARTUCHO). COM SEGA CD, PELA PRIMEIRA VEZ VOCÊ
ATORES REAIS, DESENHOS ANIMADOS E VIDEOCLIPES.
SEUS CDS DE MÚSICA. VEJA, JOGUE E OUÇA

BEM
ND
PRÓ
A FA

DUPLA POTÊNCIA:
COM A MESMA
FACILIDADE QUE VOCÊ
JUNTA ESTAS DUAS
PÁGINAS, VAI UNIR OS
PROCESSADORES DE
16 BITS DO MEGA DRIVE
E DO SEGA CD,
PARA VIVER A
EXPERIÊNCIA ÚNICA
DOS CD GAMES, SEM
PERDER NENHUMA
EMOÇÃO DOS MAIS DE
130 CARTUCHOS DO
MEGA DRIVE.

JUNTE
AS
PÁGINA
E
VEJA
O
FUTURO

SEGA

FICAR AINDA MAIS AVANÇADO.
DE BERLIM OU CONSTRUIR UM ÔNIBUS ESPACIAL.
IMPREVISÍVEL. COMO SEGA CD, O VIDEOGAME
540 MEGA DE MEMÓRIA (+ DE 1.000 VEZES A CAPACIDADE
VAI TER JOGOS COM HORAS DE IMAGENS DIGITALIZADAS DE
E COMO SE JÁ NÃO BASTASSE, SEGA CD TAMBÉM TOCA
UM SEGA CD. SOMENTE PARA MEGA DRIVE

M-VI
O À
XIM
ASE

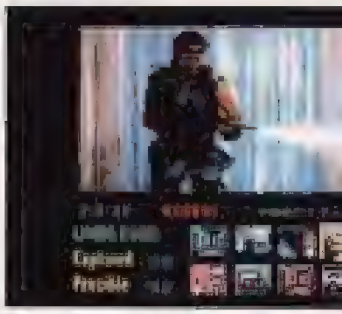
EFEITOS ESPECIAIS:
ZOOM, ROTAÇÃO 360°,
DILATAÇÃO E CONTRAÇÃO
DE IMAGENS.

MULTIMÍDIA:
JOGA CD GAMES E
TOCA CDS.

ATÉ 540 MEGA DE
MEMÓRIA

SOM DIGITAL COM
8 CANAIS PCM.

SEGA CD SÓ PARA
MEGA DRIVE.

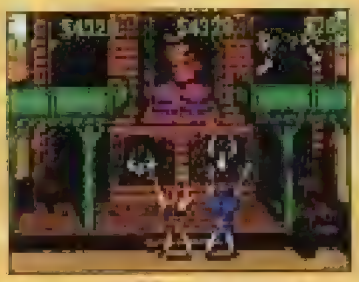


SUNSET RIDERS

Você encarna o papel de um (opção de modo 2 jogadores) dos 4 pacificadores do velho oeste: Billy ou Steve (que usam pistolas), ou Bob e Cormano (rifles). Os rifles provaram maior eficiência no alcance e na destruição e (tal, uma dica de bandeja). Ache 5 criminosos, vivos ou mortos. Você passa por vilarejos hostis, defende carruagens, atravessa reservas de índios, encara tiroteios num trem em movimento e abre caminho até o esconderijo final, a fortaleza da montanha, lugarejo onde "os homens se encontram". Tirando o toque "kitsch" na das roupas dos personagens (calças verdes e ponchos cor de rosa?!), toda a parte gráfica e de cenários de **Sunset Riders** é de extremo bom gosto. A música é o ponto alto, na linha épica dos westerns de fim de noite. Como era de se esperar, a Konami, mais uma vez, acertou o alvo.

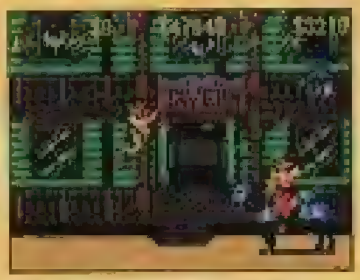
Um estouro de boiada pode pôr você numa fria: Não se deixe pisotear e depois pule e caminhe sobre eles

O perigo aqui vem de todos os lados, inclusive de escuridão de becos e celeiros



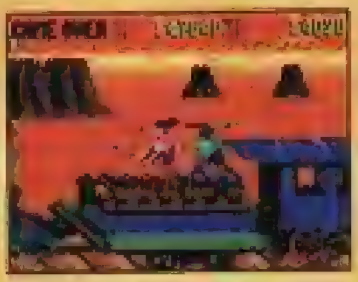
O primeiro Chefe não trará grandes complicações

Já o segundo traz "turminha": cuidado com os capangas



Enfrente o terceiro de cima da sacada

Muita atenção com as bombas do quarto Chefe



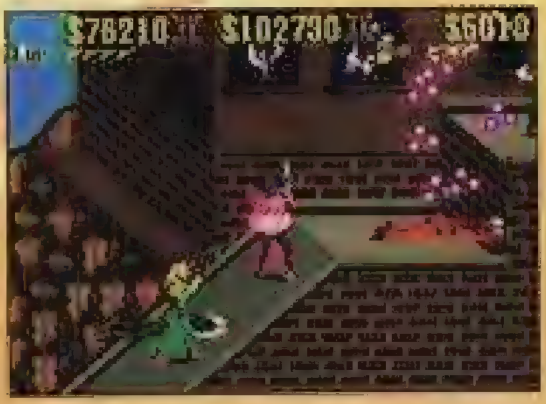
O quinto é um índio bastante veloz mas superável

Mais um índio doidão na sua captura: chumbo nele

Não deixe de entrar em todas as portas: elas costumam reservar boas surpresas

Não se entusiasme muito com o show estilo cabaré: depois você terá um chefe pela frente

Fase 7: agora é o momento apropriado para pegar seu cavalo e dar um bom galope



Fase 8: no final da jornada as coisas se complicam, como emtodo bom bangue-bangue

FASES DE BONUS

Como na versão para arcade, todo caubói que se preze tem um hior´rio dedicado ao descanso. Aproveite para treinar sua pontaria

Hey Hombre... saque essa! Os fãs desse jogo para arcade vão desacreditar na fidelidade da versão para SNes. Esqueça a tentativa de outros sistemas em desenvolver um bangue-bangue tão emocionante. Você ligar o console vai ficar "passado" com a qualidade presente em todos os detalhes, do gráfico à música. MB

SUNSET RIDERS — Konami

5 Mega — Fases: 8 — Continue
2 Jogadores — Aventura

Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SECRET of MANA

Qual o segredo de Mana? Simples, **Secret of Mana** é um dos melhores RPGs/ação que você já jogou no SNes.

O SUCESSO DA SQUARE

Reconhecida como uma produtora inovadora de RPGs, a Square Soft alcançou novo patamar ao combinar elementos do role-playing **Final Fantasy** com o gênero ação, incluindo a opção para três jogadores.

BOM MANA

Mana é o poder de vida, uma força do mundo da fantasia que controla o bem ou o mal. Antigas criaturas ameaçam a paz e a harmonia ao roubar as 8 sementes de Mana. Você tem que recuperá-las com a Espada de Mana. Mana é leve, com personagens de cabeça grande e muito humor. Mas os malvados são terríveis!

A TRÊS

Você é o herói e joga sozinho, mas logo encontra 2 aliados. O segundo e o terceiro jogadores assumem os novos personagens apertando Start. Eles podem cair fora e devolver os personagens ao computador. A ação com 3 jogadores é legal mas o jogo é mais simples para um só. Mana lembra Zelda, mas possui estilo próprio. Grande variedade de armamentos e mágicas, mas sempre que se move deve esperar uma barra de poder antes de tornar a andar. Isso dá realismo, mas emperra as coisas. O tempo de combate é real. As manobras defensivas são automáticas. Você corre, mas não salta ou interage com objetos. Os itens vêm em anéis. A história de Mana é rica e os jogadores extras enriquecem a trama.

O duplo Flammie é seu passaporte para vários recantos do mundo

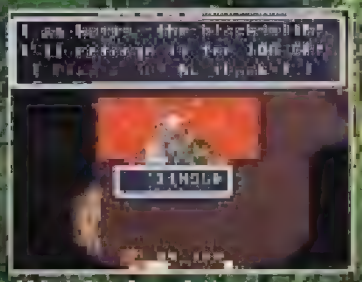
Ataque quando a arma estiver 100% carregada

Quando os inimigos estiver caído, você pode atacá-lo

Não se preocupe se a garota partir... o reencontro é certo

Originalidade: o capbão é seu meio de locomoção no começo do jogo

Use o tabuleiro para indicar como o computador deve agir



Vá até o ferreiro para incrementar seu armamento

Armado com magias, fica mais fácil encarar os mestres

A primeira versão desse jogo saiu no Japão para Gameboy, com o nome de Seiken Densetsu, criada de uma ramificação da série Final Fantasy, o carro-chefe de Square. Curiosamente, o original para console portátil acabou tendo uma continuação, The Secret of Mana, que já é julgada por muitos como superior a Final Fantasy, graças a um fator inexplicável, como em Street. VM

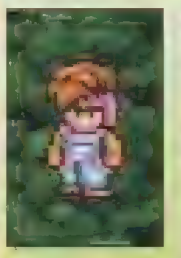
THE SECRET... — Square

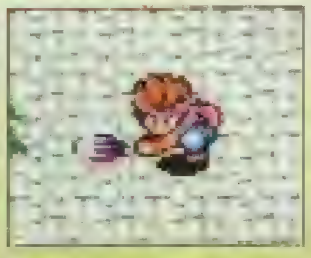
16 Megas	Fases N/D	Bateria
3 Jogadores	RPG Ação	Multi Tap

Gráfico
Som
Dificuldade
Fun Factor

1 2 3 4 5

O HERÓI



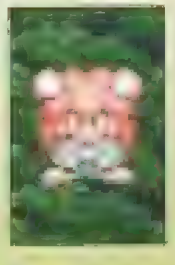


A exemplo do rei Artur, esse jovem iniciou a aventura ao tirar uma espada cravada numa pedra. É o típico guerreiro, hábil com espadas e machados, sempre pronto a figurar na linha de frente. Só que por ser o autor do feito de espada não pode usar as forças dos elementais, que é a fonte da magia.

A GAROTA

Essa garota, movida pela procura de Dyluck, seu amor, tem como característica agir sem pensar nas consequências. Sempre escolhe ir em frente. A arma mais apropriada para ela é o chicote que atinge longe, mas possui habilidade com qualquer uma. Sua magia é basicamente defensiva (cura).

A FADA

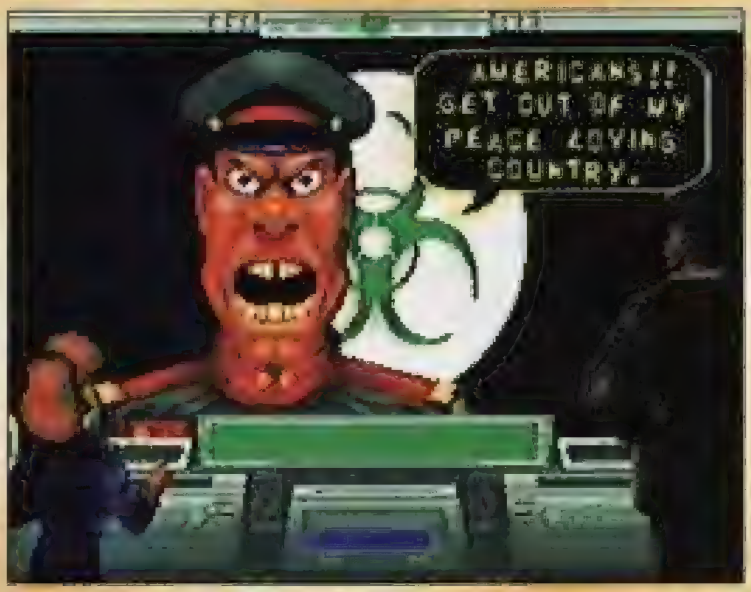


Foi encontrado(a?) por Gnomos e perdeu a memória. Sua tática mais apropriada é a de permanecer na retaguarda, usando lanças, arco e flecha ou bumerangues. A magia que utiliza é das mais poderosas e voltada em especial para os ataques. Tem acesso à magia negra mas não à de luz.

SNES LANÇAMENTO

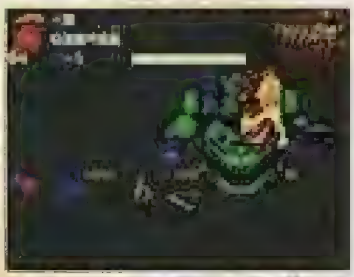
TOTAL CARNAGE

Libertar um pequeno país da influência tirânica de um ditador. Essa é a missão para um especialista em operações militares, um Rambo-justiceiro, capaz de obter êxito na missão. O designado foi você. Sozinho, ou com mais um jogador, o herói tem que dar cabo de todo o exército inimigo. No começo pode parecer um passeio no parque, mas, alguns segundos depois, a tela é invadida por centenas de mercenários, tanques e canhões, disparando chumbo grosso. Adivinha quem é o alvo? Isso sem mencionar as minas espalhadas estrategicamente sobre o território de ocupação. Só os mais fortes sobreviverão.



Esse é o maior vilão do jogo, o último Chefe. Ele reserva algumas surpresinhas para você. Fique esperto!

Os inimigos se multiplicam e o trânsito de jipes é um perigo



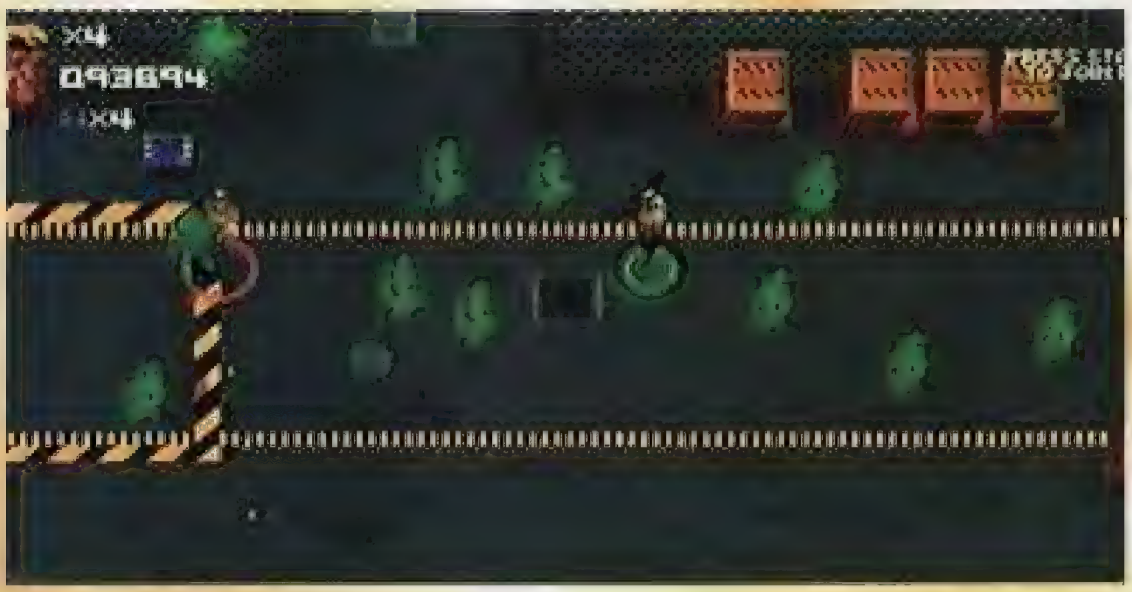
Um dos chefes. Pegue os itens que surgem e elimine-o

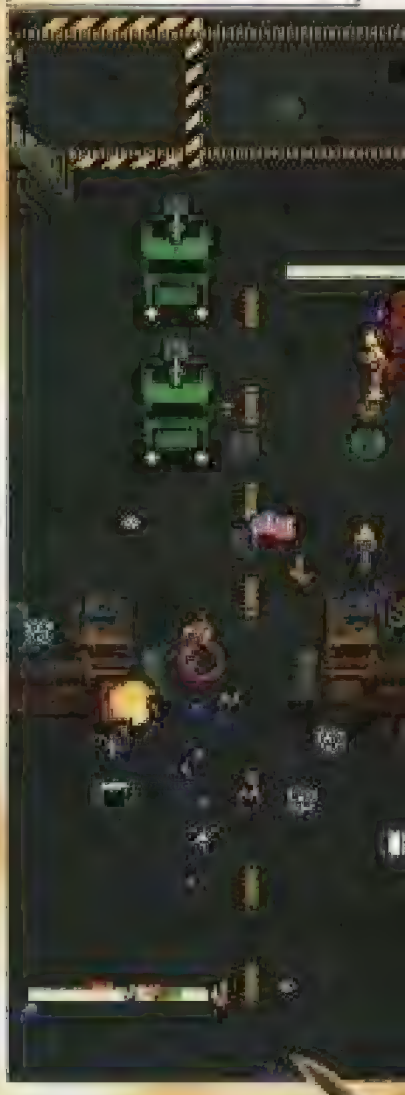
Vasculhe a área com cuidado. Atrás de alguns locais se escondem itens e bônus

Se quiser dobrar sua pontuação trate de destruir todos os jipes. É rápido!

TOTAL MASSACRE

Total Carnage é uma versão de um título de arcade, com pequenas mudanças. As





Solte bombas perto dos aviões e destrua-os

demos cinematográficas e todas as vozes do original foram mantidas com fidelidade. A jogabilidade mostra-se muito semelhante ao **Smash TV**. Durante o combate, você pode adquirir munição, itens e novas armas que terão muita utilidade para atingir seu objetivo.

Os aviões lançam mísseis teleguiados contra você

Os inimigos o cercam como em Smash TV

Só quem é bom no gatilho e não se deixa confundir com uma infinidade de inimigos vai se dar bem nesse jogo, que traz muitas dificuldades. Os gráficos e o som não chegam a se destacar, são bastante rotineiros. Indicado para fãs de Rambo & Cia, que, com certeza vão encontrar farta diversão. **MB**

TOTAL... Mindscape

8 Mega 2 Jogadores	Fases: 4 Aventura	Combate
Gráficos		
Som		
Dificuldade		
Fun Factor		

1 2 3 4 5

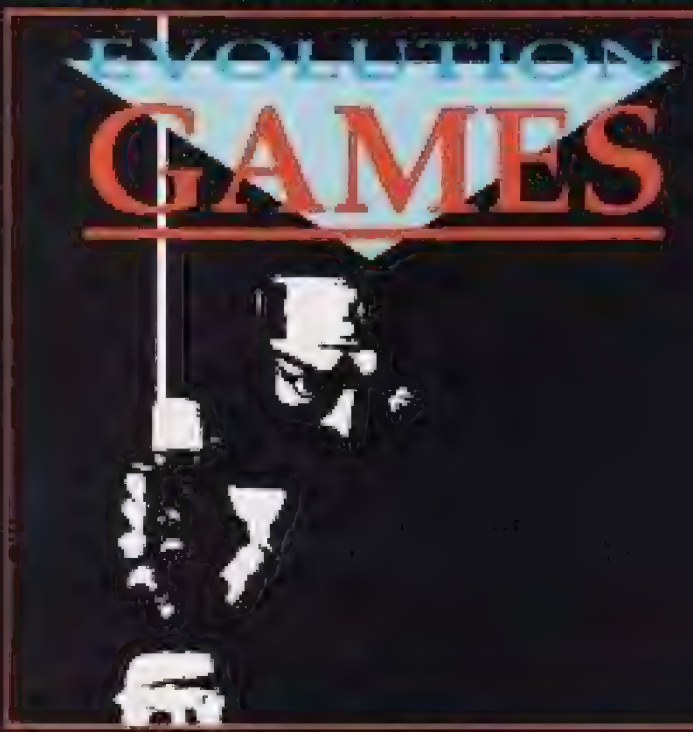
Se não atirar na diagonal fica complicado destruir os tanques

SUPER PROMOÇÃO

CARTUCHOS + APARELHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS
MEGA + MASTER + GAME GEAR + MEGA CD
NES + SUPER NES

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

EVOLUTION GAMES



Consulte nossa linha de bonés importados NBA
Preços promocionais de lançamento
MEGA DRIVE
Lançamentos americanos e USA

LOCAÇÃO E VENDAS
R. Simão Álvares, 59
Pinheiros · São Paulo
CEP: 05417-020
TEL: (011) 816-3246
FAX: (011) 816-0036

Sob licença da © 1993 Hasbro International, Inc. - USA

Hero Quest. O ABC do RPG para quem tem Q.I.

Nos Estados Unidos, onde jogar RPG é uma mania nacional, o Hero Quest é considerado uma iniciação. Mas prepare-se para ter dificuldades e fica fascinado por elas. Com o Hero Quest, que a Estrela está lançando no Brasil, você vive 14 aventuras diferentes, além daquelas que você mesmo cria.

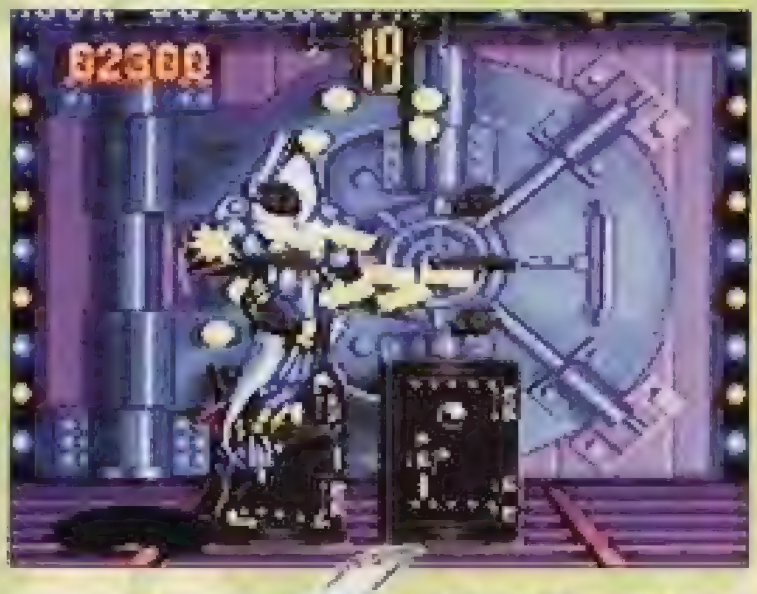
...resenta dentro do jogo através de personagens. Uma aventura nunca será
...al à outra. O Hero Quest é um convite à sua imaginação e inteligência, num
...o absolutamente incomum, genial, para você e todos os que participam dele.
...nica coisa que se exige no Hero Quest é Q.I. Mais para RPG do que para ABC.

ESTRELA

SNES LANÇAMENTO

Aqui você faz suas escolhas. Capriche e boa sorte!

Os Estados Unidos fornecem todos os cenários



Na fase bônus sua tarefa é detonar cofres para ganhar mais uns trocados

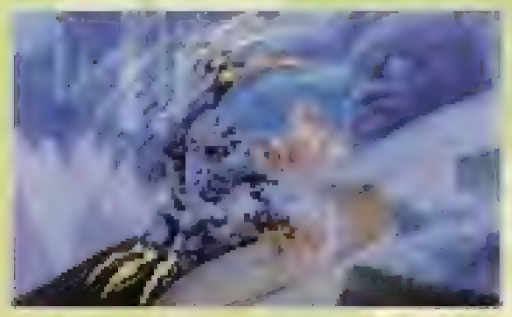
Michelangelo, Donatelo, Leonardo e Rafael, as quatro tartarugas Ninjas, ganham uma nova versão que segue o estilo kick and punch de **Street Fighter**. Uma boa surpresa, além do lançamento, é que os comandos são bem mais fáceis de acionar que os de qualquer outro jogo de luta. Isso é ótimo para quem procura um mano a mano agradável, sem tédio. Quem é expert em **Street Fighter** não vai ter a menor dificuldade para arrepiar nesse jogo. O modo versus é o principal, o tradicional duelo entre dois jogadores. No modo para um jogador a atração fica por conta das demos que antecedem as batalhas. São ao todo oito níveis de dificuldade e três de velocidade. Outra inovação diz respeito às barras. Além da de energia (amarela) existe um segundo medidor verde, que serve como indicador para golpes fatais. Cada vez que você acerta o oponente (mesmo se defendendo) a barra verde enche-se um pouco. Quando ela estiver completa a melhor pedida é usar o golpe com soco forte + chute forte. Essa seqüência faz com que o inimigo veja estrelas. Quanto menos energia você tiver, mais rápido a barra verde cresce. Esses golpes, se usados corretamente, podem tirar até 50 % da energia do adversário. Se você se acostumou aos desenhos animados, prepare-se para estranhar o novo visual das Turtles. Os personagens, dessa vez, foram inspirados nos quadrinhos, onde são sanguinários. Violência no estilo **Mortal Kombat**. Tartarugas assassinas! Mas só nos quadrinhos. Outro personagem que aparece nos quadrinhos e nos desenhos animados, um tal de Rat King, foi traduzido aqui como Rei Rato. Ele só aparece depois de você derrotar dez oponentes. Por enquanto, só se luta contra ele. Mas não esquenta, tudo indica que vai haver um truque para usar Rat King.

Nada como uma tartaruga depois da outra. Quem se acostumou com Street, como o campeão aqui, já tem meio caminho andado. A manha do jogo, nos comandos, é bem simples. O difícil no é encarar o nível 8 do computador. Só vão se dar bem aqueles que sacarem os golpes previsíveis da máquina. BB

TMNT: TF					Konami
16 Mega	Fases: 12				Continua
2 Jogadores	Luta				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Arreggon une magias e golpes anti-aéreos

A música vai rolar. Cuide-se para não dançar

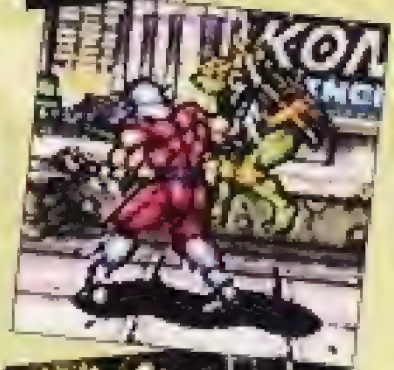


As garras de War são animais, seus pés não

As batalhas pegam fogo nesse siderúrgica

Aska combina giratórias e "Shouryukens"

No alto desse prédio vislumbra-se o neon da Konami



Os personagens

LEONARDO
Líder das tartarugas. Tipinho politicamente correto. Está no torneio para testar a força, despreza o prêmio.

DONATELLO
Faz o estilo intelectual. É um gênio em maquinarias e invenções. Com a grana, quer promover pesquisas.

RAFAEL
Frio e calculista. Quer testar as habilidades no torneio e ganhar grana para presentear April e Splinter.

MICHELANGELO
Geração saúde, alegre e desajeitado. Interesseiro, quer ganhar para comprar skates, pranchas e viajar.

ARMAGGON
Mutante de tubarão vindo do futuro. Luta para conquistar o mundo do passado com a grana do prêmio.

WINGNUT
Mutante morcego, seu forte é o combate aéreo. Compete por falta do que fazer.

CHROME DOME
Ninja-robô sentimental. Quer se livrar do programa que o torna um assassino.

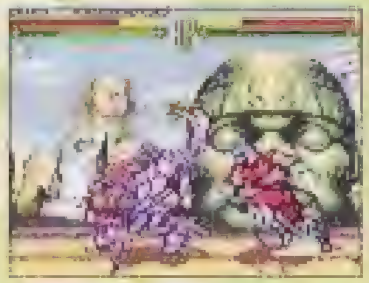
ASKA
Ninja tradicional. Luta pela expansão da arte Ninja. Quer a grana para uma academia.

WAR
Mutante-monstro. Muita força e pouco cérebro. Compete para contentar seu criador.

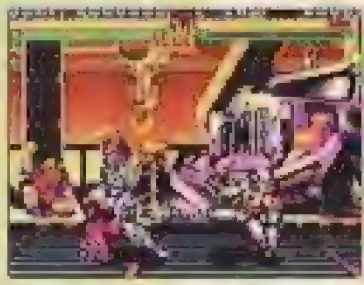
CYBER SHREDDER
Arqui-inimigo das tartarugas, vulgo Destruidor, cibernetizou-se. Seu interesse é destruir as tartarugas.

Um dos cenários do jogo, pasmem, é o Monte Olimpo. Na platéia, Rocksteadi e Bebop

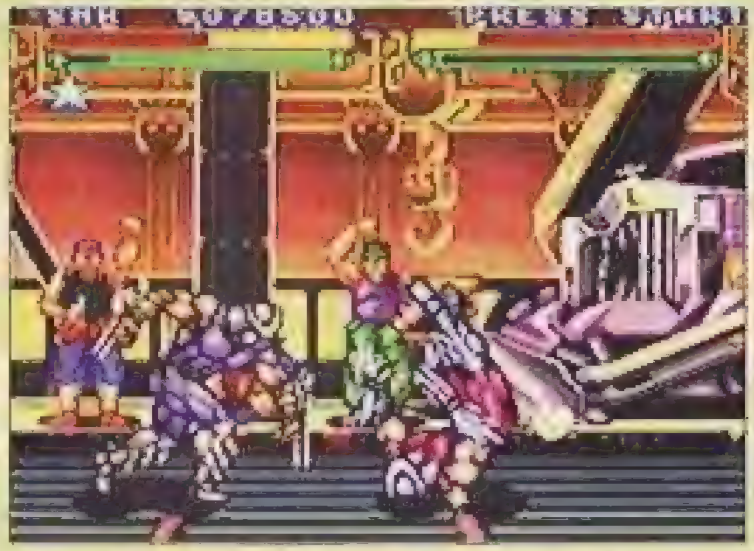
Rat King, um dos chefões



Garra versus garra



Chrome Dome em ação



Se quiser ganhar a grana do torneio, uma das etapas é enfrentar com seu clone e bater como se não houvesse semelhança

Donatello dá seus passinhos

Torpedo de Rafael

Golpe fatal de War

Não parece o Shouryuken

Muitos dos golpes parecem saídos de nada mais nada menos que Street. Não só graficamente mas também em seu acionamento

COWABONGA

Leonardo

**Hyakuretsu H. Shinken*

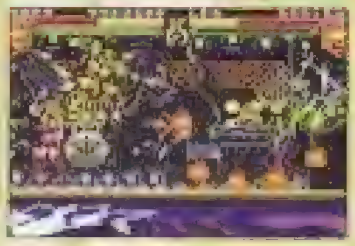
Shining Cutter
↓↘→ + soco
Endless Screw
↓↙← + soco
Shining Blade
→↓↘ + soco

Michelangelo

**Ogre Rush*

Dynamite Bomber
(c) ← → + soco
Dragon Breath
←↙↓↘→ + soco
Rising Thunder
(c) ↓↑ + soco

Raphael



**Atomic Energy*

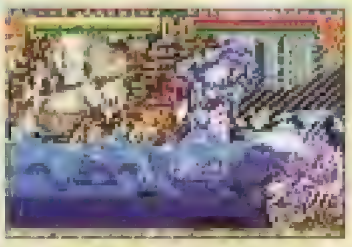
Jumbo Lee
←↙↓↘→ + soco
Drill Attack
(c) ← → + soco
Chest Buster
(c) ← → + chute

Donatello

**Ryu Hadou*

Ground Claw
↓↘→ + soco
Dance Attack
↓↙← + chute
Hyakuretsu Zuki
soco repetido

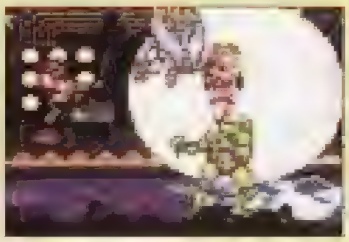
Armaggon



**Big Wave*

Cyclon Wave
(c) ← → + soco
Jaws Upper
(c) ↓↑ + chute

Wingnut



**Mad Spector*

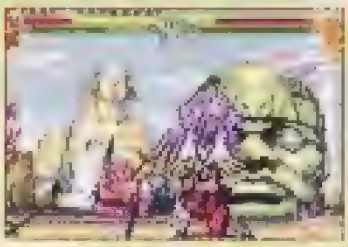
Moon Buster
↓↘→ + soco no ar
Flying Attack
↓ + soco no ar

Chrome Dome

**Gebalt*

Chrome Spark
↓↘→ + soco
Electric Pile Driver
↓↑ + soco fraco + soco forte

War



**War Dynamic*

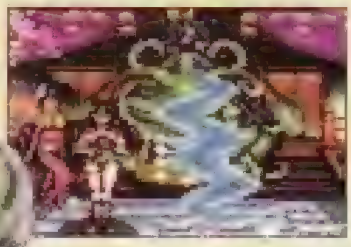
Turn Upper
(c) ← → + soco
Jump Head Press
(c) ↓↑ + chute

Cyber Shredder

**Lightning Presser*

Aura Crush
(c) ← → + chute
Aura Crusher
(c) ← → + soco
Aura Barrier
soco fraco + chute fraco

Aska



**Ninpou Kamikaze*

Hayabusa
↓↙← + chute
Kotchou no Mai
→↓↘ + soco

Obs: As fotos são dos golpes fatais (*) que são acionados com soco forte + chute forte, quando a barra verde estiver completa. Comandos válidos com o seu lutador à esquerda

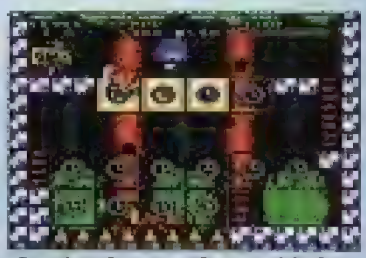
MARIO and WARIO

A saga **Mario** é marcada pela diversidade de estilos. Foi assim com **Mario Paint** e **Mario Kart**, que de plataformas não tinham nada. A ruptura com a jogabilidade do original se firma com **Mario & Wario**, que usa o estilo quebra-cabeças de **Lemings**. E mais: para jogar com mouse! Este é o segundo jogo Nintendo que usa esse tipo de controle. Você escolhe um dos três personagens para guiar uma expedição na floresta em busca de Luigi. Através de Wanda, a fadinha que controla o jogo, você constrói e destrói blocos e muda a posição da tchurma. São 8 níveis com 10 fases cada. Ao passar de nível, é ganhe moedas nos Bonus Stages (100 dão direito à 1 vida). Para isso acerte Wario. A Princesa Peach é lenta - problemão nas fases com blocos-relógios. Mario tem velocidade média, eficiente. Yoshi é o mais rápido e exige habilidade no controle.

Passe através dos blocos vermelhos enquanto eles piscam. Na queda, cuidado com os espinhos

Crie blocos usando a varinha

A primeira fase é bico



As plataformas têm novidades

Abra caminho e evite inimigos

Acerte Wario e ganhe moedas

Use o trampolim e seja breve

Ganhe 10 no bloco de moedas

Não destrua as pedras erradas

Foram assistir ao filme do Mario? Sucesso absoluto. Esse italianinho é um barato, adoro ele. Jogo hiper-gracinha, gráficos legais. Mas uma mancada grave. Quem tem grana pra comprar mouse? Os piratas fizeram versões para joystick. A Nintendo não se tocou que nossa moeda é o cruzeiro, e não o dólar ou o yen! MB

MARIO & WARIO Nintendo

4 Mega | Fases: + 80 | Continua
1 Jogador | Quebra-cabeça | Mouse

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					

CELULAR STICK

Porque VOCÊ não está grudado em nada !

JOYSTICK SEM FIO
ALCANCE DE 7 METROS
1 BASE SENSORA
2 CONTROLES S/ FIO
TIRO AUTOMÁTICO
SLOW MOTION
TURBO

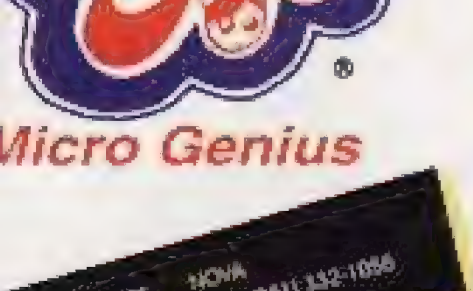
A primeira coisa que aconteceu quando você nasceu foi cortarem a ligação com sua mãe.
Hoje você cresceu mas ainda está usando um joystick com cabo, que vive te atrapalhando.
Chega de limitações.

Venha para CELULAR STICK, o primeiro joystick sem fio do Brasil, fabricado pela Micro Genius e distribuido pela LKC.
Acabou aquela bagunça de fio prá cá, fio prá lá, basta conectar o sensor ao seu videogame SNES e usar um ou dois controles da mesma forma que o seu joystick normal.
A diferença você só vai saber quando jogar.
CELULAR STICK - ENTRE VOCÊ TAMBÉM NA ERA DO CELULAR !

DISTRIBUIDOR OFICIAL

小霸王 ®

Micro Genius



BREVE
PETRÓPOLIS

LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 718 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228-4040
LKC CURITIBA - PR
R. 24 de Maio, 765 - F: (041) 225-5432
LKC FOZ DO IGUAÇU - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969
LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA - DF
SGLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

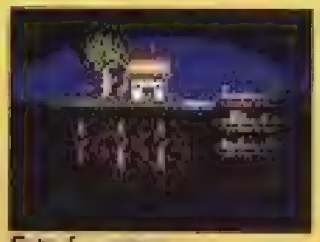
LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1 167 - F: (091) 222-4190/141
LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Calhanno, 171 - F: (071) 235-517
LKC MANAUS - AM
Vila Shopping - Lj C/D - F: (092) 611-385
LKC FORTALEZA -CE
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/254
LKC CAXIAS DO SUL - RS
Shopping Prataleira, Lj. 27- F: (054) 223-179
LKC JOINVILLE I - SC (NOVA
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7874 FA
LKC JOINVILLE II - SC (NOVA
Av. Juscelino Kubitschek, 410 - F: (0474) 33-454

LKC

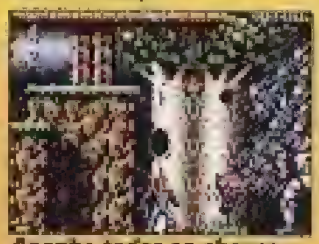
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - fat: (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

JIM POWER

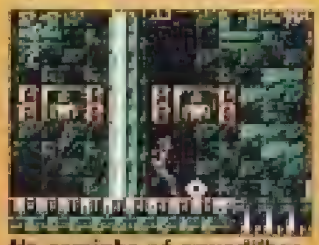
Aparentemente é um cart side-scrolling de 8 Mega com um visual padrão. Mas com a ajuda de óculos RVB (Red Violet Blue), que acompanham o jogo, a tela se torna uma experiência gráfica. Os óculos proporcionam visão 3D. Isso amplia a noção de profundidade e cor dos cenários, e dá a impressão de que o personagem se move por dentro dos backgrounds. A sacada é da Loriciel que transformou um sucesso do sistema Amiga em ação 3D. Sete fases que mesclam a perspectiva e o game play. Nas três primeiras guie Jim numa ação side-view em plataformas, correndo e atirando. Nas seguintes, Jim se vê a bordo de um foguete, o estilo é tiro. E o final tem duas fases de exploração. Versão para SNes só no início de 94.



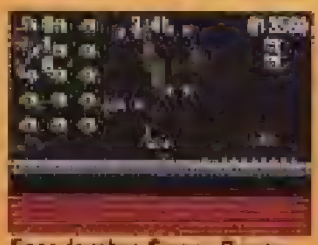
Este é o mapa



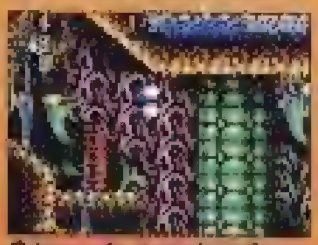
Apanhe todas as chaves



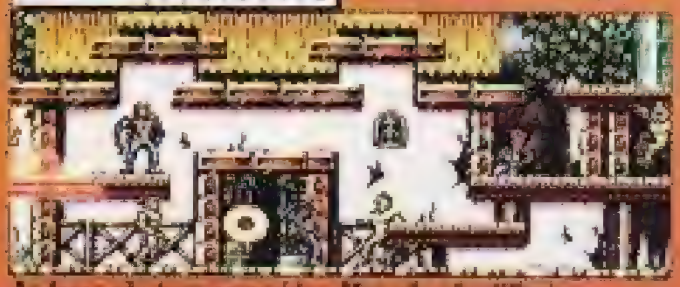
No caminho só armadilhas



Esse lembra Super Contra



O jogo não é só de ação



As fases são bem compridas. Mas não são difíceis

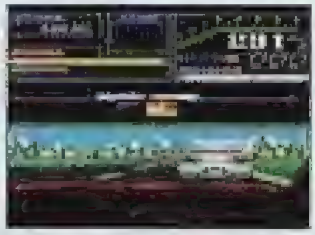
JIM POWER	Loriciel
8 Mega / 1 Jogador	Fases: 8 / Ação/Tiro
Continua	
Gráfico	4
Som	3
Dificuldade	4
Fun Factor	4

1 2 3 4 5

super CHASE HQ

A Taito vai levá-lo para o cockpit de um turbinado da polícia especial, numa perseguição implacável a um grupo de terroristas que contrabandeiam armas para um Ditador da América Central. Ou seja: velocidade, armas até os dentes e muito perigo! **Super Chase HQ** para SNes é o mais recente lançamento do festival da Taito de conversões do arcade para o consoles domésticos. **SCHQ** é uma variação do antigo tema. Só que agora, você guia o carro super veloz, em primeira pessoa com efeito Mode 7. O objetivo é destruir ou dançar. O inimigo tem bombas de fogo e armas e tentará acabar com o seu sedan. Apesar da versão chegar com um relativo atraso, o jogo compensa com inovações técnicas. Um exemplo é bateria RAM que salva os progressos.

Hello, it's Nancy



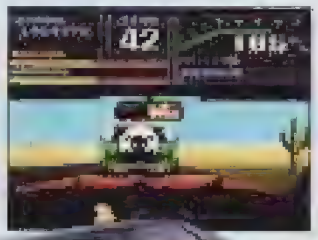
Use o Nitro com moderação

Cuidado com as bikes

No bandido, detone-o

SUPER HQ	Taito
8 Mega / 1 Jogador	Fases: 5 / Ação
Continua	
Gráfico	4
Som	3
Dificuldade	4
Fun Factor	4

1 2 3 4 5



NETUNIA GAME

MIAMI - FLÓRIDA

FORNECEMOS APARELHOS, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS ORIGINAIS.
TEMOS TODAS AS NOVIDADES EM GAME COM O MENOR PREÇO DO MERCADO.
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS!
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL.

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

CONSULTE-NOS

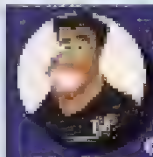
FONE: (011) 66.3318 - 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

SEJA REPRESENTANTE NA SUA CIDADE
INFORMAÇÕES (011) 941-4499 - SP

ADESIVOS OFICIAIS DA **COPA DO MUNDO DE 94**
Coleção completa (10 adesivos)

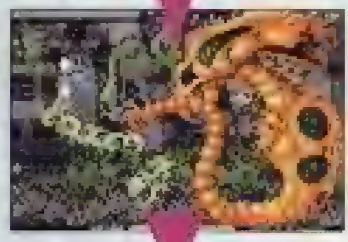
R-TYPE III

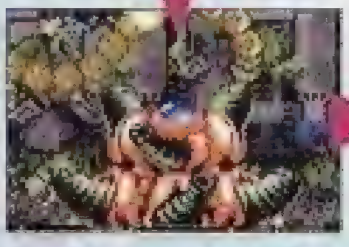
Apesar do nome de **R-Type III**, esta é a segunda versão da saga para SNes. A primeira foi **Super R-Type**, baseada no **R-Type II** do arcade, que falhava devido ao slow-motion. Arrase o Império Bydo e seu líder, Mother Bydo. São três tipos de force e lasers. A arma de ondas possui dois modos. No Beam, carregue duas vezes e terá um super-tiro que atravessa até paredes. Já no Hyper Drive, se carregar duas vezes, o tiro se divide em sete, mas volta à nave. Depois, use o tiro carregado normalmente. Mas saiba usá-lo, pois isso gera super aquecimento e a arma de ondas não pode ser usada até se resfrie. Um shooting adrenalina e inteligente, como há muito não se via.

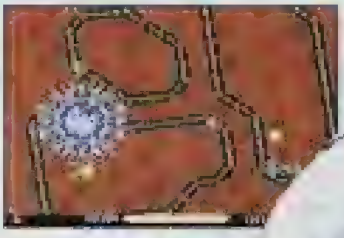


Big Game, guy! Shooting bom assim dá pra contar nos dedos no SNes. Ainda se apresentam os traços de slow motion, mas nada de barrante. O som mudou. Antes era house, agora um um techno que abusa de guitarrinhas. A música da fase 1 é um arranjo da fase 1 do R-Type I do arcade. Bons tempos. Vá voando jogar esse big título! **LM**

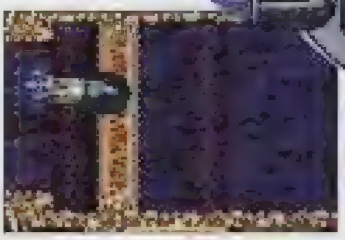
R-TYPE III					Irem
16 Mega 1 Jogador	Fases: 7 Tiro			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5



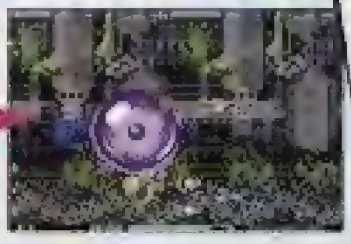




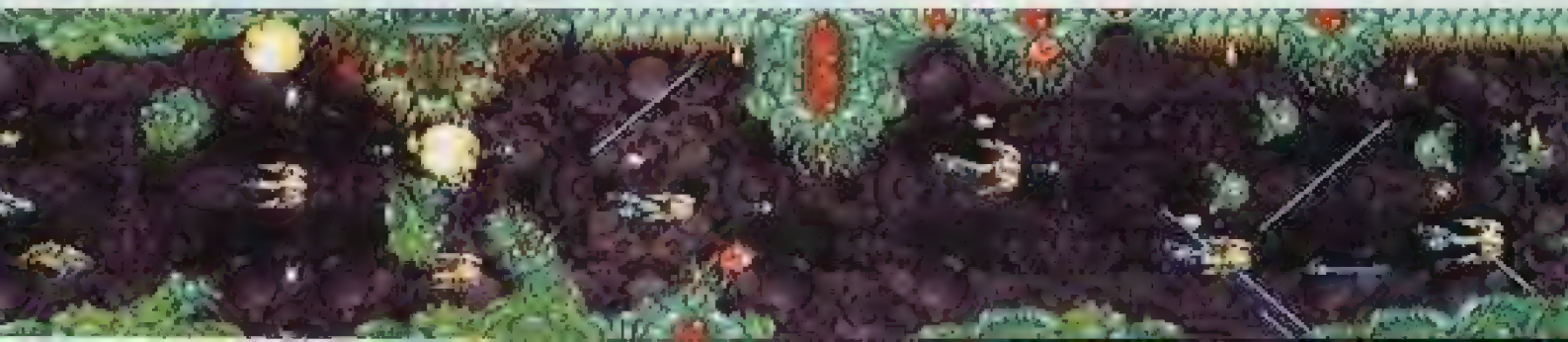
Desenvolvido especialmente para o SNes, o cart usa e abusa dos efeitos de transparência e Mode 7

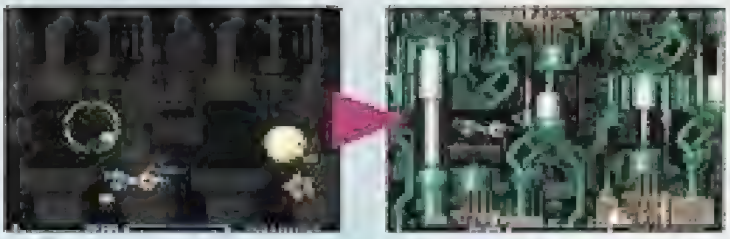


Passe por aqui só por cima dessa bola



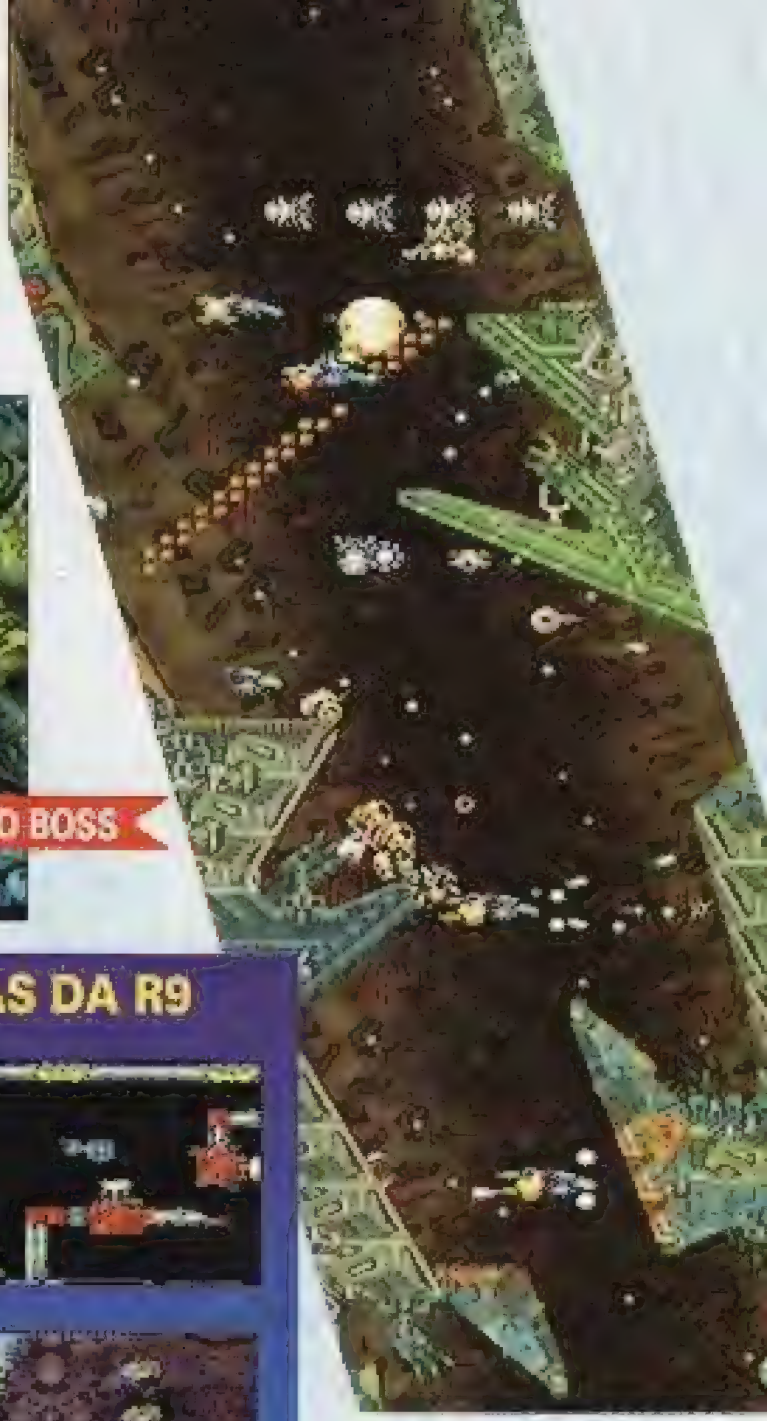
Na quinta fase, alguns velhos conhecidos estão de volta ao lado de novos convidados





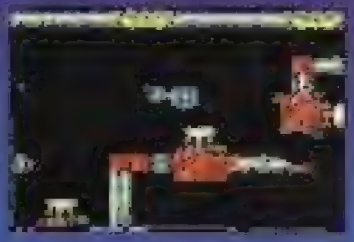
Não fuja da mira, ela é a sua segurança

ULTIMO BOSS



NOVAS ARMAS DA R9

A R9 conta com dois tipos novos de "Force". Cada um tem uma característica e emite tipos diferentes de tiro



Mais uma das inovações desse cart. Tela em "scroll" diagonal. Sempre que possível, carregue o Beam (o duplo) e detone os canhões laterais

Siga o caminho da GP para se sair bem nesse pedaço. Sempre esperando, é lógico, o momento oportuno para prosseguir

POWER SNES DICAS

SUPER TURRICAN

Selecione Fase e Som

Dê Start para pausar o jogo. Depois pressione: PD, PE, PB, PD, A e Start. Você ouvirá uma música e irá parar na próxima fase. Você pode usar este truque em qualquer fase até o fim do jogo!

Para ouvir toda a trilha sonora em Dolby, vá para o Option Mode e selecione "Exit". Mantenha pressionados L, R, X e A. Segurando-os, dê Start. O Sound Test vai aparecer.

PUTTY MOON

Geléia Infinita

Para conseguir vida infinita, pause o jogo e digite: R, A, L, L, Y.

Para o Stage Select, basta usar a dica anterior e pressionar Select. Easy!

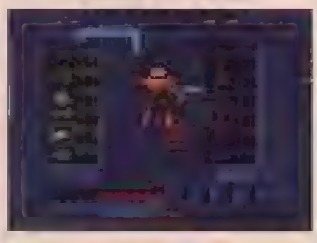
SUPER NOVA

Boss On Parade

Encare os Chefes. Na tela da Taito, digite: PB, X, PC, B, L, R, PE e A e surge a mensagem: "Wow! You discovered the boss endurance mode". Depois lute com os chefes.

BOB

Poder e Vidas



Comece o jogo com as armas carregadas ao máximo e 9 vidas. Para isto, vá para a opção de continue e use o código: 196420. O jogo diz que a password é inválida. Mas não acredite, ela funciona.

WOLFCHILD

Invencibilidade

Passe a primeira fase e mate o chefe voador. Quando você erguer a arma, digite A, B e Start ao mesmo tempo (2 vezes) e fique invencível. Se tocar no ícone que carrega energia/mutação o truque dança.

TOP GEAR 2

Passwords

1 - MJICR7G489DH1#7M5WRQ))

2 - 81Q# PF8))?78 YTP?M D><YY

3 - 81QL8QNRJH)<63YCV MHG66

4- P QHW 6DCR) LCW LGC2> 96SLC

5- 9RGGMCYV9W13. 1(9)P NJH77

6- C<93 8RTMY?)) ?JFL4 3YWCC

7- BR76 WGFJ 2RSC LH5R6. 521FF

8- F5Y# H#H5)18M WR6QQ PCJ88

9- WPTV YN2D) M31 850744 3YWCC

SF II TURBO

Finais Easy Way

Na tela com o logotipo da Capcom, digite ↓ R ↑ L Y B X A. Dessa maneira, anulam-se todos os golpes especiais no modo Game Start. Agora, resete e digite novamente o comando. Vá até o option e coloque uma estrela de dificuldade. Você poderá ver o final sem as dificuldades do nível 8, que, convenhamos, não é nada fácil.

WAYNER WORD

Escolha a Fase

Para selecionar fases nesse jogo "excellent" espere Wayne e Garth aparecerem e começarem a cantar. Então mantenha pressionados X, L e R e solte-os. Nesse momento aperte ↑, Y e B. Na parte inferior da tela aparecerá a fase a ser selecionada. Utilize o botão Select para escolher e Start para jogar a fase desejada.

TUFF E NUFF

Mestre VS Mestre

Jogue com "qualquer personagem" (até os inimigos) contra "qualquer personagem". Na tela de Select Mode (com 3 boxes), digite E 3 vezes, D 3 vezes e E 7. Dê Start e ouvirá uma explosão. Pintam personagens adicionais. Para dois jogadores com Chefes de Fase, use o mesmo código e dê reset. Quando o Select Mode aparecer digite D 3 vezes, E 3 vezes, D 7 e Start.

EMPIRE STRIKES BACK

Passwords

BHRDHL	**CSPTNP**	**WLJWDN**
WFBJTB	**HMGPWJ**	**GJBHNF**
NSRSCL	**LDGLTJ**	**MCDGRJ**

Game Land

SÓ A GAME LAND PODE OFERECER:

3 ANOS DE MERCADO
QUALIDADE DOS PRODUTOS
ENTREGA RÁPIDA E GARANTIDA

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

SOLICITE UMA TABELA COMPLETA COM TODOS OS TÍTULOS E ÚLTIMOS LANÇAMENTOS.

CARTUCHOS PARA TODOS OS SISTEMAS NOVOS E USADOS

APARELHOS COM GARANTIA DE 3 MESES

SUPER NINTENDO COMPLETO — **SUPER NINTENDO JUNIOR** — **SEGA GÊNESIS** — **SEGA CD**

TEMOS JOGOS EM CD PARA ALUGUEL E VENDA

SÃO PAULO - AV. POMPÉIA, 510 - VILA POMPÉIA - TEL: (011) 262.5257 E 262.8115 (TEL/FAX)
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO: 2ª À 6ª DAS 10:00 ÀS 20:00 HS.
SÁB. DAS 10:00 ÀS 17:00 HS.
FLORIANÓPOLIS - SHOPPING BEIRA MAR 2º PISO (JURERÊ)/ LOJA 419

FATAL FURY SPECIAL

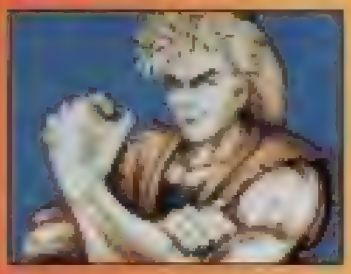
A nova versão arcade de **Fatal Fury** conseguiu se superar. Este é o único jogo que é páreo para **Street Fighter** e capaz de disputar com ele o topo do ranking dos melhores games. Já publicamos mos matéria e golpes especiais deste jogaço na ***GP 15*** e agora trazemos os supergolpes fatais. Tais golpes são acionados somente quando a barra de energia estiver piscando, a menos de 1/3 dela. Uma visita de cortesia dá uma canja aqui. Ryo

Novos personagens, novas táticas. Passe por baixo e acerte ao mesmo tempo

Mudanças visuais radicais! Agora o inimigo não queima, crumel! Vira pó!

Vs Ryo

Lembram-se do Ryo Sakazaki? Segura a magia



Ele aparece ao se vencer todos os outros sem derrotas

O Build Upper acerta três vezes se estiver perto

Mas pode-se ganhar com este golpe de Andy

Terry Bogard e Mai Shiranui no traço do desenho animado japonês

Não deixe magias sem resposta

A coisa andava meio paradona aqui na redação e a saída que eu arrumei foi dar uma bandeirada num fliper e detonar alguns laranjas com os poderosos supergolpes de Fatal Fury. Isso não é nem um jogo, é uma verdadeira tarepa. **BB**

F F SPECIAL					SNK
+ 100 Mega	Fases: 15				Continue
2 Jogadores	Luta				
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Golpes especiais fracos só fazem recuar, não derrubam

Mudanças ocorreram nos golpes de mudanças de plano

Tais ataques são vencidos com golpes específicos

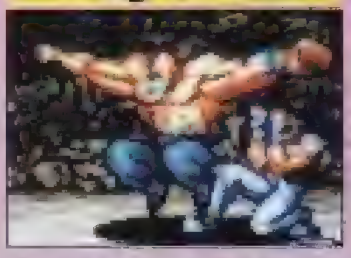
Sakazaki, de **Art of Fighting**, aparece quando todos os personagens são derrotados, sem se perder rounds. Ele usa todos os golpes do tempo de **Art of Fighting** e você só enfrenta ele, pelo menos até agora. Só derrubam por completo os arremessos, golpes especiais fortes e supergolpes. As rasteiras são sentidas mas não derrubam. O inimigo fica imediatamente em pé. Há modificações gráficas que você logo notará, como o do oponente sendo cremado. Quem tá com tudo é a SNK. Lançou dois desenhos animados de **Fatal Fury**, o que é uma baita propaganda, e vai exibir **Art of Fighting**. E mais: emplacou dois jogos de entusiasmar, **Samurai Shodown**, também chamado de **Samurai Spirits** e este imperdível **Fatal Fury Special**.

FATAL FIST OF FURY

Duck King

Break Spiral: entre na dança
← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↓ + BC

Tung Fu Rue



Senpu Gouken: velho é o...
→ ↘ ↓ ↑ + BC

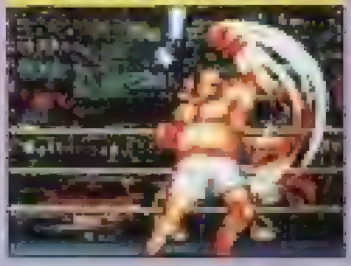
Geese Howard

Raising Storm: energia pura
↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + BC

Billy Kane

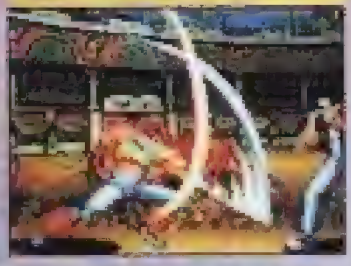
Tchoknen Senpukon: tostex
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + AC

Axel Hawk



Axel Rush: arrastão de socos
← → ↘ ↓ ↙ ↗ + BC

Lawrence Blood



Bloody Flash: chame o Zorro
↘ ← ↙ ↓ ↘ → ↙ → + BD

Wolfgang Krauser

Kaiser Wave: volte ao pó
(c) ← ↗ + AC

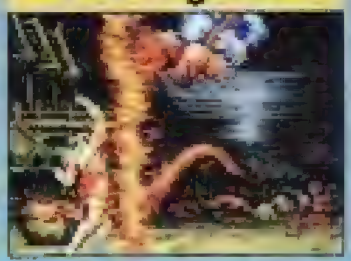
Terry Bogard

Power Geiser: churrasquinho
↓ ↙ ← ↙ → + BC

Andy Bogard

Tcho Reppaden: mortífero
(c) ↓ ↘ → + BD

Joe Higashi



Screw Upper: e o vento levou
→ ← ↙ ↓ ↘ + BC

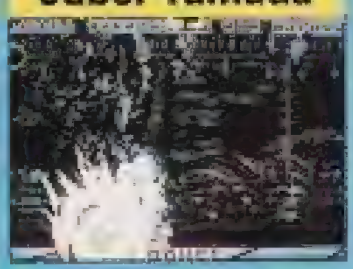
Cheng Sinzan

Bakurai Hou: corra ou morra
(c) ↙ ↓ → + BC

Kim Kaphwan

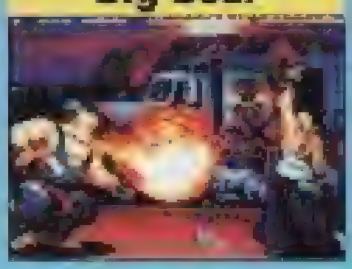
Hyouukyaku: mil golpes em 1
↓ ↙ ← ↙ → + BD

Jubei Yamada



Dynamite Izuna Otoshi: ai!
(c) ↙ ↓ ↘ + BC

Big Bear



Fire Breath: um golpe quente
→ ↘ ↓ ↙ → + BC

Mai Shiranui

Tchôhissatu Shinobibatchi: ...
→ ↙ → + BC

Por Jogador Desconhecido

O jogo é um clássico do Nintendo 8 bits e está de volta numa seqüência tal e qual. Para os clássicos dos dias atuais, este parece ser algo fora de moda.

Bubble Bobble: Part 2

BOLHAS ENORMES

Lembram-se dele? Em cada estágio do jogo você atrai e destrói os inimigozinhos que saltitam por ali. Seus Dinos usam toda a habilidade de sopradores de bolhas a fim de atrair as criaturinhas e destruí-las. Os dinos têm estoques para garantir a tática e terminar o jogo. Podem prender a respiração, flutuar e sair voando numa Super Bolha. Parece simples? Mas não é!

Somando-se aos estranhos inimigos que saltam, voam e comandam os elementos, há obstáculos em cada estágio: plataformas e labirintos diferentes. Se um inimigo tocá-lo, você perde uma vida. Isso desanima, pois os dinos só andam e pulam - movimentos difíceis de controlar com precisão. Como no original, os power-ups são abundantes e aparecem sempre que você atrai e extermina um inimigo. Ajudam a angariar pontos, agarrar salgadinhos, e fornecem habilidades.

Não deixe os inimigos presos por muito tempo nas bolhas ou você acabará dançando

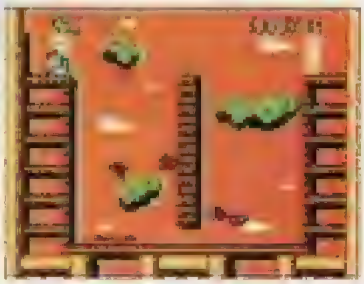
BOLHAS EXPLOSIVAS

Apesar da cor nítida e vibrante, dos minúsculos personagens e da tela bidimensional, os estágios parecem antiquados. Não há cenários de fundo e os inimigos, ainda que idênticos aos do original, parecem estúpidos se comparados com os atuais maus elementos do Nes, como os de **Kirby's Adventure**. O som é repetitivo, mas nada que incomode. Já a jogabilidade de **Bubble Bobble** oferece um certo desafio. Infelizmente frustante, combinando controles imprecisos com jogadas repetitivas. Uma vez fora do caminho para mudar de estágio, é aborrecido jogar tudo novamente como nos jogos que não têm passwords. Para um divertimento maior, tente o modo para dois jogadores simultâneos e concentre-se para descobrir power-ups interessantes e itens especiais.

Quando surgirem bolhas do tipo elemental (de água, de trovão, etc.) é provável que seu poder seja necessário para passar de fase. Aqui, arraste os inimigos com a água

Use as super-bolhas para eliminar os inimigos rapidinho. Como este aqui, do Round 8, que é bem quente

Não se esqueça! Podem-se alcançar pontos mais altos subindo em cima da bolha



Use a bolha de fogo para destruir os inimigos que se encontram nesse abismo

Se algum item aparecer pegue-o imediatamente , caso contrário ele desaparece

BOLHAS MINÚSCULAS

Veteranos devem lembrar-se de passagens do jogo. É como visitar um lugar que conhecemos desde criancinha, parece menor e não é tão divertido quanto se achava. Ainda assim velhos e novos fãs devem tentar esta versão para matar a saudade.

NES
Bubble Bobble: Parte 2

Os jogadores da antiga talvez não curtam essa versão, que deve a seus antecessores. Os não iniciados, porém têm grande chance de adorar a novidade.

Preço estimado: 4 Mega
Disponível: dez
Dois jogadores
Vista lateral
Quebra-cabeça / Ação
Continuate ilimitado

GAME SHOPPING

MANIAC GAMES

TRANSCODIFICAÇÃO DE S.NES E MEGA DRIVE EM 30 MINUTOS, COM 2 ANOS DE GARANTIA POR US$ 10,00.

[illegible]

DESBLOQUEAMOS SEU S.NES E NES NO ATO DA TRANSCODIFICAÇÃO

[illegible]

VENDEMOS KIT DE TRANSCODIFICAÇÕES PARA S.NES

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

MANIAC GAMES
R. DOMINGOS DE MORAIS, 211 - CJ. 3
TEL: (011) 573 8688
CEP: 04010 670 - SÃO PAULO - SP

BORIS & TOYS ELECTR.

CONSERTO DE BRINQUEDOS - TRANSCODIFICAÇÕES
COMPRA E VENDA DE APARELHOS USADOS

Consertamos Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System, Televisores Importados.

ORÇAMENTO GRATUITO

HORÁRIO: 2ª a 6ª das 10:00 às 18:00 hs. Sábados das 9:00 às 14:00 hs

SHOPPING ELDORADO — Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
TEL/FAX: (011) 814.0455 - Sequencial

FIREBALL GAMES

Locação, Compra e Venda

- Novos e Usados
- Acessórios
- Cartuchos
- Consoles

Tudo em 3 vezes, não compre sem antes nos consultar.

Rua COROPÉ, 165 - Pinheiros - São Paulo
Tel. (011) 813-6179

*** GAME LOCADORAS ***

NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON

MEGA TIMER: CONTROLE TIMER [illegible]

[illegible]

[illegible]

GAME SOFT - TALENTO EM TECNOLOGIA
TEL. (011) - 857.1757

ALL STAR GAMES

★ ★ ★ ★ ★

VENDA DE CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
SALA DE JOGOS S. NES, MEGA, NINTENDO E MASTER

S. NES JR
MEGA CD

S. NES COMPLETO

R. AURELIANO LEAL, 52 - CEP 02334-090 - ÁGUA FRIA
SÃO PAULO - SP - TEL (011) 290 9572

STAR Games

CURITIBA

Locação e Venda

- SUPER NINTENDO
- MEGA DRIVE
- NINTENDO
- MASTER SYSTEM
- GAME BOY
- GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel. (041) 338.6818 - Curitiba - PR

PLAY GAMES

TROCA DE FITAS

[illegible]

LOCAÇÃO DE FITAS

[illegible]

CONSOLES - FITAS - ACESSÓRIOS

[illegible]

MORTAL KOMBAT — NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você se divertir!

VENDAS COM PREÇOS PROMOCIONAIS PARA FITAS E VIDEOGAME

Rua Nova Barão, 2 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel. 221 4897 - Fax (011) 222 7699

GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

Cenários

SAN FRANCISCO

Aéreos

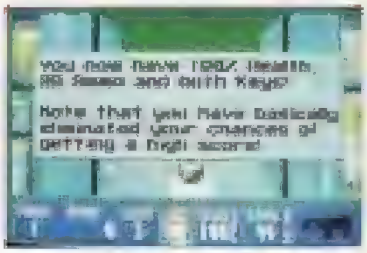
If you go to San Francisco... Mais um lançamento da Mallard, para o **Flying Simulator 5.0** *da Microsoft. É a nova onda dos cenários opcionais, ou seja, software que podem ser adicionados ao programa master. O leitor assíduo da* **GamePlus** *vai se lembrar da cobertura que fizemos no número 7 desse maravilhoso programa. Na matéria, anunciávamos o lançamento dos cenários de New York e Paris. Agora é a chance que você esperava para sobrevoar San Francisco Bay, sem sair de casa. Programão! Cuidado com a ponte Golden Gate!*

SOCCER KID

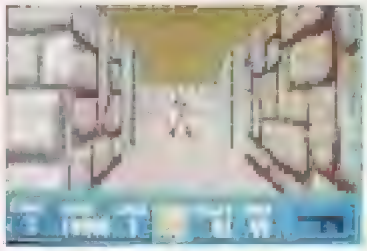
Desastre: um colecionador alienígena roubou a Copa do Mundo. Vocês pensam que é só no Brasil que some a taça Jules Rimet? Não é, não. Estas coisas acontecem também nos videogames. Desastre duplo: numa colisão com um asteróide o troféu foi estraçalhado em cinco partes espalhadas pelo globo. Junte-se a Soccer Kid em sua busca para recuperar e reunir as partes da taça da Copa do Mundo. Toda a sua habilidade futebolística será posta à prova, como nunca antes. Jogo fabricado pela Krisalis Software para Amiga. Ação de arcade o tempo todo.

Os nazistas voltam a ameaçar o mundo na continuação de Wolfenstein 3-D

Continuação do jogo Wolfenstein. É outra aventura, num outro castelo, contra outros nazistas, igualmente maléficos. São quatro modos de jogar e o objetivo é tomar um castelo que serve de base nazista, aniquilando o mundo inteiro. São portas e mais portas que você tem para abrir. Além das normais, há portas secretas e nelas, mais munição ou uma arma nova. Você também tem energia, vidas e vai trombar com chefes horrorosos por todo o caminho. Um truque legal é escrever SPEAR no começo do jogo, deixar um espaço e digitar DEBUG Mode (desmontar tudo). Já dentro do jogo, digite Alt + Shift da esquerda e back space. Aparece na tela que teclas estão disponíveis. O fim é a queda do castelo de Nurenberg e desta missão que, por sua vez, possibilita a queda do Terceiro Reich. A última tela deixa bem claro que outras continuações virão. O jogo tem um som excelente com guardas gritando, o barulho das armas, portas se abrindo. Admite mouse e joystick, mas o teclado é melhor. É configurável e você escolhe onde quer abrir porta, o botão de tiro, a velocidade pra correr e andar lateralmente nas paredes. Acabar com nazistas nunca foi tão divertido.


A tela avisa: poucas chances

Não faltam nazistas

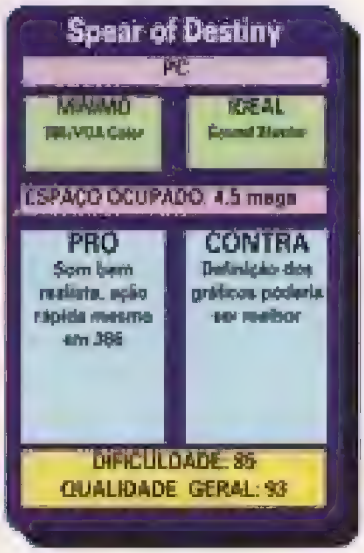

Não deixe a saúde a zero!

Os tesouros valem pontos

Este chefão é duro

Final da 21ª fase

Você compraria um tanque usado deste homem?



GET THE GIRL

Treine cantadas no PC

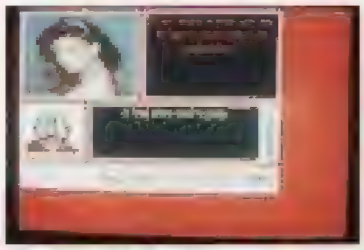
Escolha entre cinco idiotas sem grandes chances

Nesse jogo para Windows sua meta é ganhar a garota. Mas calma: é quase impossível tirar a roupa dela. Você escolhe o personagem masculino com quem mais se identifica e vai à luta. Cinco são desenhos caricaturais e um é uma foto digitalizada de um cara bonitinho. A moça faz as perguntas e você tem seis opções de resposta, todas muito engraçadas. De acordo com a resposta você a leva para tomar um inocente sorvete, ou para a cama. As respostas variam das inteligentes às idiotas. Esgotando o papo com uma delas (sem dar em nada), é a vez de uma amiga dela, com outra personalidade. No final, depois do seu fracasso, surge uma tela com a moça inteira e a voz de Schwarzeneger: "Hasta la vista, baby". Música legal e boa diversão.

Este parmesão vai dançar

Minta sempre!

Ou ônibus vai ser difícil



Saiba escolher o perfume!

Sexo, Mentiras e Windows

Get the Girl

PC/WINDOWS

MÍNIMO	IDEAL
386/VGA Color Windows/Mouse	486/Super VGA Sound Blaster

ESPAÇO OCUPADO: 1.2 mega

PRÓ	CONTRA
Grande variedade de piadas engraçadas e mulheres bonitas	Grande dificuldade para vencer o "sexo frágil"

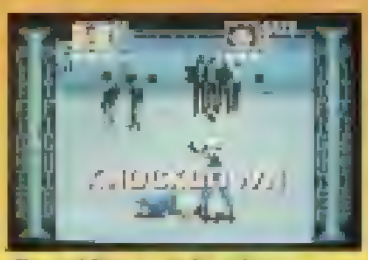
DIFICULDADE: 90
QUALIDADE GERAL: 91

PIT-FIGHTER

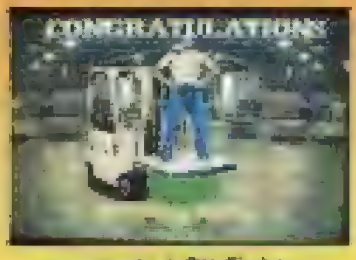
Quem não se lembra deste clássico jogo de luta? O maior comedor de fichas antes de Street Fighter II tomar conta dos arcades, Pit Fighter foi lançado depois para os consoles da Sega. Chega agora para DOS através da Tec Toy. É porrada para todo lado. Quem jogou o arcade vai ficar decepcionado. O PC não foi feito para jogos de lutas. Mas serve como remédio contra os males da vida moderna.

Escolha entre Buzz, Ty e Kato

...e bata sem piedade



Os gráficos estão piores



...mas ainda é Pit Fighter

AFTER DARK

Quem não aguenta mais peixinhos na tela do computador pode optar entre 25 novas imagens para After Dark, o "screen saver" mais conhecido do mundo. É preciso um Microsoft Windows 3.0, ou mais, e o After Dark original.

FUTEBOL
A BOLA VAI ROLAR SOLTA

Duas perspectivas diversas dão mais emoção à peleja

Campeonato europeu que reúne as melhores seleções batalhando por uma taça. Com dois modos de perspectiva para ver o campo (de cima, ou 3/4) e deslocamento horizontal ou vertical. Jogo bem completo com toda a sorte de passes, dribles e jogadas de grande efeito. Foi desenvolvido pela Audiogenic para a Ocean. Roda em qualquer Amiga e tem gráficos espetaculares.

PC MAC

Agora já dá para usar seu PC como se ele fosse um computador Macintosh. A Apple está lançando o sistema operacional System 7 voltado para usuários de chip Intel (386, 486, 586...) O System 7 consiste no núcleo de operação dos Macintoshs, o Windows de quem trabalha - ou joga - com os avançados computadores da Apple. Se funcionar, vai ser mais que uma beleza!

THUNDER GAMES

Um novo conceito em locação e vendas

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ OS PRINCIPAIS TÍTULOS DO MERCADO MUNDIAL DE VÍDEO GAME COM LANÇAMENTOS DE PONTA E GARANTIA DE MELHOR PREÇO E MENOR PRAZO DE ENTREGA

UA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

FONE: (011) 917-2228

EMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX

E VOCÊ É LOJISTA OU DESEJA MONTAR UA LOCADORA DE GAMES, SOLICITE NOSSA TABELA COMPLETA. TEMOS DESCONTOS ESPECIAIS PARA VOCÊ.

AOS LEITORES DA GAMEPOWER, FELIZ NATAL E UM ÓTIMO 1994.

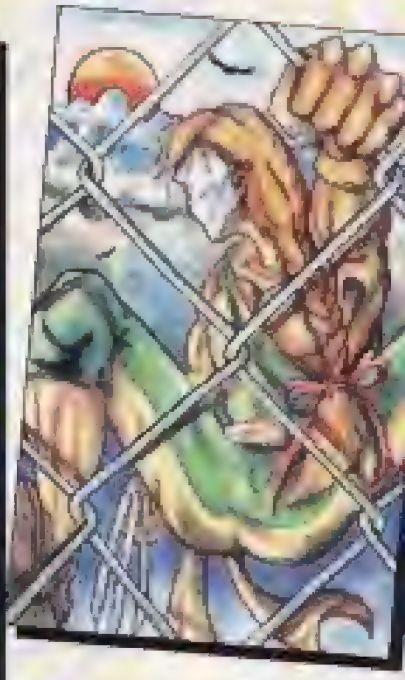
POWER CLUBE

Envelopes assustam até o carteiro. Só dá cara malvado

Tudo bem rapaziada, a gente sabe que os jogos de luta fazem a cabeça de todos, mas que tal variar um pouco? É claro que vamos continuar mostrando os desenhos mais criativos.

Ricardo Piologo
Indaiatuba -SP

Akemi Nakami
São Paulo - SP



Evandro de Moraes
Caieiras - SP

Jaks Rodrigo Corrêa
Arcos - MG

PEGADINHA

A resposta da pegadinha da última ***GP*** é que em **Twin Bee** não há mais que 4 options por tela. Por isso é impossível pôr 5. Agora viemos com uma que tiramos do fundo do baú, ninguém menos que Mario em **Super Mario World.**

Caio S. Fischer
Brasília - DF

Gata lança campanha: "também vista a camiseta"

por Marjorie Bros

As vitrinas do 1º mundo são excitantes demais. Tô super a fim de dar um rolê por um país tipo Japão ou EUA e fazer umas comprinhas, renovar o guarda-roupa, sabe como é? Assim ponho as mãos numas camisetas como essas. Já pedi até pro Kamikaze me trazer algumas (ninharia, umas 20, 25) mas ele só consegue vir com coisas que tenham alguma vibração eletrônica (deve ser herança genética). Só de olhar me dá inveja. Uma mais linda que a outra! Se mandasse aqui, fazia todo mundo usar. O único problema é o preço: US$ 20 a US$ 30 cada. Para salários em cruzeiros reais de países com inflação, um verdadeiro rombo!!!

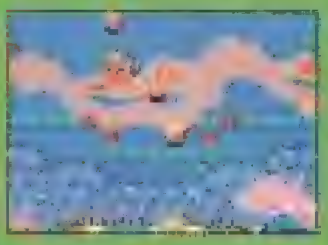
Para dias de mais frio...

Arraso, na opinião de Baby

Para quem não teme sangue

JOGO DO MÊS

SECRET OF MANA



O eleito este mês foi **Secret of Mana**, em meio a carts como **Star Wars**, por exemplo. Kamikaze conduziu o RPG que permite até 3 jogadores. Marjorie encarnou a loirinha e Baby destroçou na pele do baixinho. Lord contentou-se em curtir o big som.

EU PEDIDO É UMA ORDEM.

REMETEMOS PARA TODO BRASIL. TAMBÉM ACEITAMOS PAGAMENTOS COM CREDICARD PARA PEDIDOS POR TELEFONE.

SUPER NINTENDO

PLAYTRONIC

TEMOS AINDA:

- VÁRIOS TÍTULOS À SUA DISPOSIÇÃO
- ACESSÓRIOS DE LIGAÇÃO DE GAMES
- FONTES DE ALIMENTAÇÃO
- TODOS OS MODELOS DE JOYSTICKS

DYNACOM

Chips do Brasil

milmar

CRV

LOJA 1 - R. STA. IFIGÊNIA, 44 - CEP. 01207-010 - TEL. (011) 229-5677 - SÃO PAULO - SP

LOJA 2 - R. STA. IFIGÊNIA, 355 - CEP. 01207-010 - TEL. (011) 221-1144 - FAX (011) 223-7025 - SÃO PAULO - SP

BITMANIA

As novas do quarteto que não desafina em Nintendo

BB: Aí galera, na edição passada (**GP** 17) marquei bobeira no golpe Accel Spin Knuckle da Cammy. Para acioná-lo, a seqüência correta é: ← ↙ → + soco. Agora que já estou desculpado (que é, vai encarar?) passo a bola para a perfumada, linda, divina-maravilhosa, Marjorie Bros!

MB: É, parece que o Baby anda estressado de tanto jogar **Street**. Pelo menos ele é do tipo que assume a mancada. Tô sacando qual é a dele. Mas recebi um fax de uma amiga que é cabeleireira no Soho. Entre fofocas mil ela diz que **Mortal Kombat** está gerando o maior auê na Europa. Com a nova Encíclica Papal decretada, o jogo sofreu censuras em sua comercialização na Inglaterra e na Espanha. Os bispos alegam que as cenas do jogo são muito violentas. Manda eles darem uma volta em Belford Roxo, minha filha.

LM: Pode crer, Little Lamb, tô contigo. Novena pura! Esplendoroso mesmo é o **NBA Jam** para SNes, que sai logo mais! Só no arcade fiz escola e filas de

derrotados. Barbarizar-los-ei, irmãos!

BB: E eu quero barbarizar um japa que me prometeu um calendário do **Street**. E aí, Kamika, como é?

Baby continua igual: só pensa nisso

A propaganda de Fatal Fury 2 está bem encomendado

MK: Pedindo assim, com educação, só trago se der na telha. Antes tenho que correr atrás de uma cópia de **Art of Fighting** em desenho animado. Dizem os meus contatos que é melhor que Sawamú. Falando em contatos, olha a listagem dos novos lançamentos de RPG, da boca do forno: **Romancing Saga 2** (16 Mega, 10/12), **Dragon Quest I-II** (12 Mega, 18/12), **Fire Emblem** (24 Mega, 14/12), Brain Load (29/01) e **Gaia Gensouki** (16 Mega, 27/11). Este último sai nos States com o nome provisório de **Gaia Fantasy**.

MB: Esses caras são fissurados. Um só pensa em jogos porrada, o outro só em RPG e, se bobear, o Lord passa a vida jogando vídeo-basquete ao som do Living Colour. Quero mais é o romantismo dos jogos de ação. Fiquei sabendo que vai sair o **G2 Genocide**, um cart na linha do **Valken**. Tem mais: **Ninja Warriors** com 3 personagens (no arcade eram 2). E...

LM: ...**NBA Basket Ball** da Tecmo. Um **Super Tecmo NBA**, só que com dados atualizados. Gostou, loira?

MK: Mas tem o comercial do **Fatal Fury 2** para SNes...

BB: E o **Street Fighter** continua sendo...

MB: Não falei, não falei, esses caras aí só pensam naquilo...!

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

GAME POWER
ANO 2 · Nº 18 · DEZEMBRO DE 1993

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Panchieri
Secretário de Produção: Walmir Dionizio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Agnaldo di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): *Marcelo Camera, Marcelo Morales, Márcia Marcelli Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (mapas), Cássio Blaise Oliveira,*
Consultores (fotos): *Antonio Rui*
Ilustrações: *Osnei (capa), Dilvacy Martinia Dos Santos (pôster)*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Cornicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sawaki

PUBLICIDADE
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Joisy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicada em língua espanhola sob o nome de **Videojuegos** na Colômbia, Venezuela, Equador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

Super Legal

só

SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03
CEP: 57050-000 **Maceio AL.**
Tel.: (082) 241-9133

BRAS. SUL I
SCLS 106 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE
SCLN 215 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101
CEP 70348-020 **Brasilia DF**
Tel: (061) 274-8547

R. Pref. Chagas, 131 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-6894

Av. Serzedelo Correa, 850
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clemantino, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01
CEP: 00710-570 **Curitiba PR**
Bairro Champagnat Tel.: (041) 335.6595

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 81 Loja 02
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 816-6998

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 03
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aparaju, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3198

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 - Loja 310 C
CEP: 90040-001 - **Porto Alegre - RS**
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia

Acer BRASOFT NEOGEO AMIGA NINTENDO SEGA

FRANCAP
FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA

Tel:(011) 824-9588 FAX: 66-4777

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM

A Dynacom é fera

MORTAL KOMBAT
GAMEPOWER